最新RPGソフト9本をスカッと攻略!!

最新作「ファイナルファンタジーIII」まで、'90年1～4月まで発売されたソフト9本を徹底攻略!!

悪魔くん 魔界の民

ウィザードリィII ダイヤモンドの騎士

ウルトラマン倶楽部2 帰ってきたウルトラマン倶楽部

がんばれゴエモン外伝 消えた黄金キセル

サンサーラ・ナーガ

ファイナルファンタジーIII

魔神英雄伝ワタル外伝

魍魎戦記MADARA

デジタル・デビル物語 女神転生II

RPG

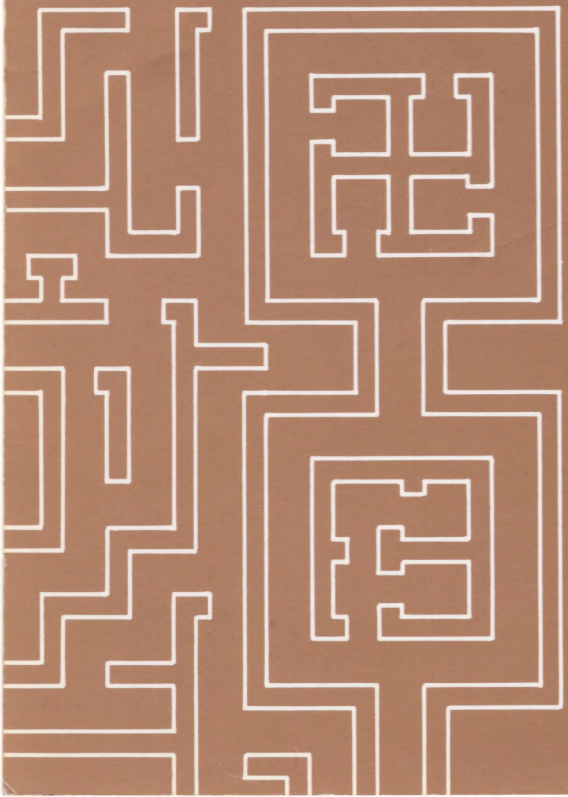
攻略大全

'90年1～4月編

平成2年6月8日発行（隔週金曜日発行）第6巻第11号（通巻104号

RPG

攻略大全 '90年1～4月編



ファミリーコンピュータ Magazine

No.11特別付録①

最新RPGソフト9本をスカッと攻略!!

最新作「ファイナルファンタジーIII」まで、'90年1～4月まで発売されたソフト9本を徹底攻略!!

悪魔くん魔界の罠
ウィザードリィIIIダイヤモンドの騎士
ウルトラマン倶楽部2帰ってきたウルトラマン倶楽部
がんばれゴエモン外伝消えた黄金キセル
サンサーラ・ナーガ
ファイナルファンタジーIII
魔神英雄伝ワタル外伝
麺麺戦記MADARA
デジタル・デビル物語女神転生II

RPG

攻略大全 '90年1～4月編

ファミリーコンピュータマガジン別冊付録

RPG

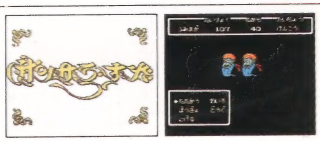
攻略大全 '90年1〜4月編

超人気RPGソフトを徹底攻略している大全シリーズの第3弾。
今回の『RPG攻略大全』第3集は'90年1月〜4月の間に発売されたRPGソフトの中から、選りすぐった9本を大攻略。
ゲームのポイントである、マップやフローチャートを使っての攻略。これで一気にクリアだ!!

●5つのゴッズアイテムと5階までのマップ紹介

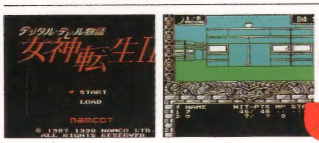
3 ●各エリアのポイントを解説するぞ

●攻略フローチャートで突き進め!! 4



●シナリオ前半部のハインの城までを攻略

7 ●フローチャートで完全クリアを目指せ



9

●魔王サタンを倒すまで徹底攻略!! 悪魔くん 魔界の民 1 4

2 ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士 10

ウルトラマン倶楽部 2 帰ってきたウルトラマン倶楽部 16

がんばれゴエモン外伝で消えた黄金キセル 22

サンサーラ・ナーガ 5 ●アクバーラ大陸に秘められた謎を攻略 30

6 ファイナルファンタジーIII 36

魔神英雄伝ワタル外伝で 48

●各エリアごとに詳細解説するぞ 8 魍戦魔記 MADARA 54

デジタル・デビル物語 女神転生 II ●京浜シェルターから狂いの原まで徹底攻略!! 60

RPG 攻略大全 1

12使徒とともに、魔王サタンを倒せっ！

悪魔くん魔界の罠

AKUMAKUN

バンダイ
1990年2月24日発売
フィールド型RPG
5800円（税別）

ケルベロス退治から、魔王サタンとの対決までを徹底的に攻略！　ＡＩを搭載して可能にした13人パーティや、派手なグラフィックの魔法陣バトルがキミを魅了する……

サタンを倒すまで完全攻略

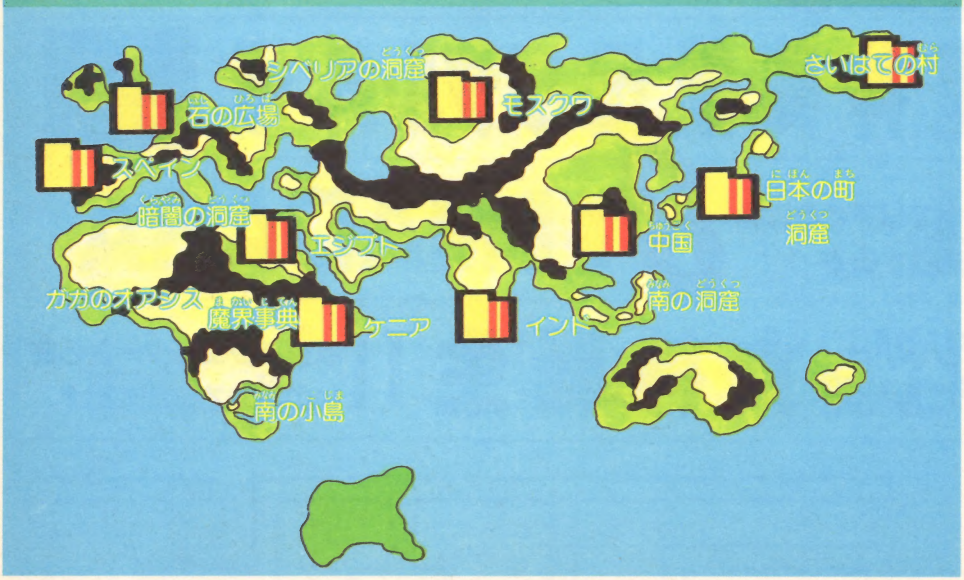
悪魔を呼び出し、地上に平和をもたらす少年、それが悪魔くんだ。今、世界中で不思議な事件が起こっている。それはサタンという悪魔の仕業らしい。ファウスト博士に呼び出されて悪魔くんの冒険は始まる。サタンを倒すまで攻略するぞ！

●与えられた最初の使命は、地獄の番犬ケルベロスを倒すこと

●そして、世界を平和に導くために、魔王サタンを倒すのだ！

悪魔くん世界全図

このマップ上の地名やアイテム名は、すべて本文に対応しているので、攻略の参考にしながらゲームを進めてほしい。

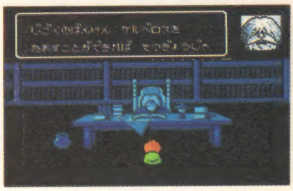


©水木プロ／テレビ朝日／東映動画／バンダイ

修行をつんで、ケルベロスを倒せ

見えない学校では、12使徒のうち6使徒が悪魔くんの仲間になる。この仲間たちと一緒に修行をつんで、ケルベロスを倒すことが最初の使命だ。魔界は、下のマップを引き出して、カコミ記事で攻略したぞ。これで、ラクにレベルアップできるはず。参考にしてね。

ファウスト博士に呼び出された悪魔くんは、自分に与えられた奇妙な運命を知ることに ‥

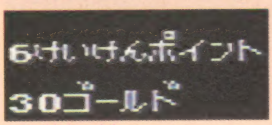


ケルベロスを倒せば、見えない学校を卒業。それには仲間と一緒に修行をつまなければならない

修行の部屋

この部屋に入ると、突然、悪魔が現れるのだ。悪魔を倒して経験値をためる、これが修行の部屋と呼ばれる理由。悪魔はランダムに出現するけど、あまり強いヤツはいないぞ。6匹の12使徒を呼び出して戦えばラクに倒せる。ガンガン倒して、経験値をためよう。

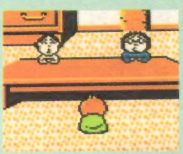
現れた悪魔を倒して ‥



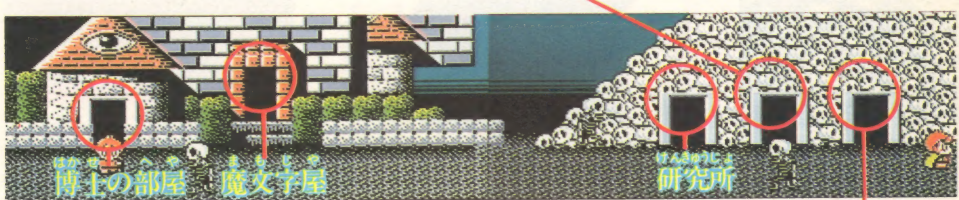
経験値を稼ぐのだーっ！

悪魔くんの家

日本の町には悪魔くんの家がある。ここで体力の回復をして、修行の部屋と往復しよう。ラクに経験値が稼げるぞ。



ここならタダで体力が回復できる



ケルベロスの部屋

修行の部屋と悪魔くんの家を往復して、レベルが上がったらケルベロスの部屋へ。地獄の番犬の名に恥じず、ケルベロスはかなり手強い。戦闘になったら12使徒を呼び出そう。ケルベロスを倒すと怒りのタロットが手に入る。これで、見えない学校を卒業だ。

ケルベロス登場

ケルベロスは、とっても強いのだ。心してかかろう

これで見えない学校を卒業だ！

さあ、サタンを倒しに出かけよう

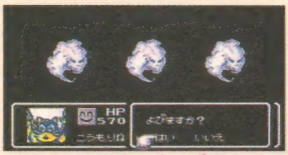
12使徒を見つけて、仲間にする

ケルベロスを倒すと、学校で修行した6匹の使徒と一緒に、残りの使徒を捜さなければならない。日本に戻ると、中国の近くまでつながる大きな穴が、ポッカリと口を開けている。これからが、本当の冒険の始まりだ。

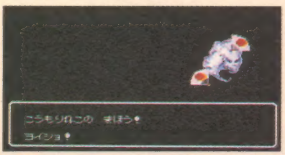
12使徒を全員そろえるのだ

12使徒はウマく使え

12使徒は魔法陣で呼び出すと、悪魔くんと一緒に戦ってくれる心強い仲間だ。ただし、あまり呼び出してばかりいると機嫌が悪くなってしまう。ソロモンの笛を吹けば機嫌がなおるぞ。



魔法陣で悪魔を呼び出すと‥



戦ってくれる。よきにはからえ

妖虎

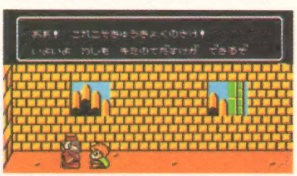
中国には妖虎がいる。彼に話しかけると、究極の酒が呑みたいという。究極の酒は南の洞窟にあるぞ。この酒を持っていけば、妖虎が仲間になってくれるのだ。

水の魔法を使う。攻撃力も高いぞ

妖虎は、究極の酒が呑めないことが気掛かりだというが‥

村人の話によると、究極の酒は南の洞窟にあるらしい

おおっ、究極の酒を発見したぞ



妖虎が仲間になってくれた！

象人

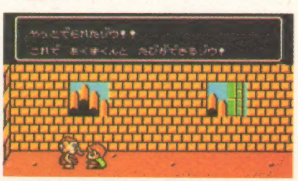
町の人の話では、象人は壺の中に閉じ込められているらしい。南の洞窟にある悪魔のせんぬきを持って、インドに行こう。悪魔の壺から象人が出てきて、仲間になってくれるぞ。

地の魔法を使い、地震を起こすのだ

象人は壺に閉じ込められているらしい。助けなくちゃ

もしかしたら、悪魔のせんぬきで壺を開けられるかも‥

これが噂に名高い、悪魔のせんぬきか！



壺を開けると、中から象人が！

ユルグ

ユルグはどうやら、バスに乗って魔界事典を捜しているらしい、という情報をエジプトで教えてくれる。バス停でバスを待っていよう。すると、魔界事典を捜していたユルグが現れて、仲間になってくれるのだ。

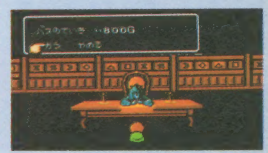
炎の魔法を使う、頼りになるヤツ

ユルグが近くにいるらしい

バスを待っていると、ユルグが現れた。ラッキー

バスの定期は？

アフリカ大陸はバスを使わないと移動できない。エジプトの店でバスの定期を買えば、バスに乗れるぞ。



エジプトの店にバスの定期が！　これでバスに乗れるぞ

メフィスト2世

メフィスト2世はラーメンが大好き。バスに乗って、アフリカ大陸に行こう。ガガのオアシスで水をくんでエジプトへ。感動したメフィスト2世が、仲間になってくれるぞ。

カミナリ系の魔法。性格が歪んでいる

どうやらメフィスト２世は、ラーメンが大好物らしい

オアシスの水を使えば、おいしいラーメンが作れるのか…

オアシスの水をくんでいこう

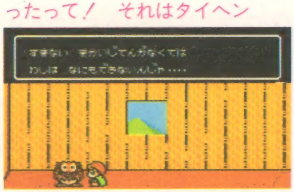
あっさりと仲間になるとは！

ヨナルデパズトーリ

ケニアにいるヨナルデパズトーリは、魔界事典をなくして困っているらしい。魔界事典は、エジプトの１つ前のバス停の近くに落ちているぞ。これを持っていけばいいのだ。

味方の攻撃力をアップする魔法を使う

えっ、魔界事典をなくしてしまったって！　それはタイヘン



エジプトの手前で降りたバス停の近くに、魔界事典があるらしい

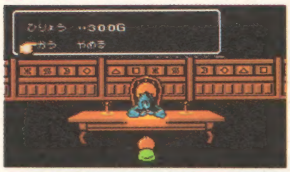
魔界事典を拾った！　落とし主に返そうね

これで11匹の悪魔が。あと1匹

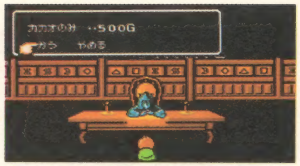
サシペレレ

中国の店で売っている肥料と、ケニアで売っているカカオの実を買おう。これでアフリカ大陸の南にある小島に行けばいいぞ。すると、カカオの実が木になってサシペレレが生まれるのだ。

◎敵全員に攻撃する魔法が使えるのだ



◎中国の店で、掘り出し物の肥料買ってから‥



◎ケニアの店で、掘り出し物のカカオの実を買おう

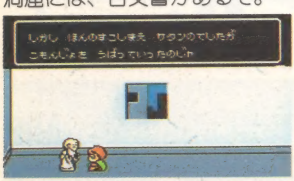
◎スクスクとカカオの木が伸びていって‥‥

◎サシペレレが生まれたっ！

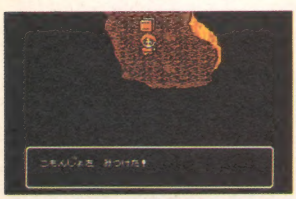
古文書を見つけて、サタンとの対決だ

古文書を捜せ

12使徒が全員そろうと、アフリカ大陸の北に洞窟が現れる。この暗闇の洞窟を通り抜ければヨーロッパ大陸に行けるようになるぞ。ヨーロッパでは、サタンがイギリスで古文書を研究している、という情報が。サタンがアジトにしていたシベリアの洞窟には、古文書があるぞ。



◎サタンが捜している古文書は、シベリアの洞窟にある



◎ヤッタ！　ついに念願の古文書を発見したぞ!!

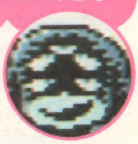
サタンとの対決

サタンはイギリスにある石の広場で、古文書の研究をしているらしい。スペインの北にある洞窟を抜ければイギリスに行けるぞ。古文書を持っていれば、サタンの部屋に通してくれる。いよいよサタンとの対決だ！

◎古文書を持っていると、サタンの部屋の中に通してくれる

◎さすが魔王といわれるサタンだけあって、かなり手強いぞ！

ン!?　百目の様子がヘンだ！



◎百目の顔が突然凶悪に！　いったい何が……？

サタンを倒すと……

サタンを倒すと、町が破壊されていて、世界はすっかり変わってしまった。まずは、古文書を解読してくれる人物を捜さなければならない。中国のチクリンの村にいるらしいのだが……。

◎何者かによって、世界中が破壊されてしまったらしい‥

魔文字の組み合わせを大公開!!

魔法陣魔法は、悪魔くんだけが使える強力な魔法だ。レベルアップによって自動的に覚えていくけど、実験場で研究して覚えていくことも可能だ。実験場では、6つの魔文字を選んで、実験に成功すれば魔法を覚えたことになるぞ。そこで、魔法陣魔法の魔文字の組み合わせを大公開!! この通りに魔文字を選べば、魔法を覚えるのだ。辞書を見れば魔法の説明が表示されるのでじっくりと研究してね。

●実験場で魔法陣魔法の研究をしよう

RPG 攻略大全 2

人気3DRPGの第3弾を徹底攻略!!

ウィザードリィIII

―ダイヤモンドの騎士―KNIGHT OF DIAMONDS

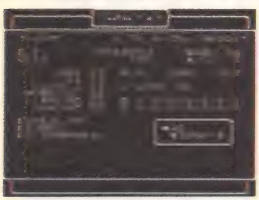
WIZARDLY III

アスキー
1990年3月9日発売
ダンジョン型RPG
6500円(税別)

地下6階まである広大なダンジョンを、ニルダの杖を求めて冒険に旅立て!! 人気のRPGを地下5階、すみずみまで、MAPを公開して攻略だ!! これでまようことはない。

地下5階まで完全攻略

地下6階にもなる広大なダンジョンで、ニルダの杖を見つけるのが、このゲームの目的だ。ここでは、地下5階まで、全てのMAPを公開し、フロアごとに、完全に攻略していくぞ!!



特性値の最大値変更

◎アイテム交換

重要なエリアに入るには、特定のアイテムが必要になってくる。そして、そのアイテムを交換することによって、いままで入ることのできなかったエリアに入れるようになるんだ。

アイテム交換が重要ポイント

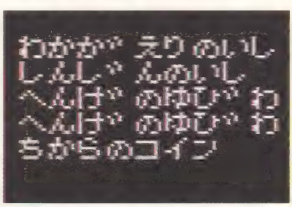
◎コッズアイテム

ゲームの中核をなしているのがコッズアイテムだ。これは、アーマー、シールド、ソード、ヘルメット、ガントレットの5つから成り立つ。また、どれも魔法の効力を秘めていて、何度使ってもこわれることはない。

最終的には、伝説の勇者と同じ装備になるはずだ

◎新しいアイテム

「III」から新たに加わったものに「いし」がある。ゲームの攻略には無関係だが冒険をするのに、何かと役に立つものばかりだ。でも、ボルタック商店では取り扱ってくれないので、売ることはできないぞ。



他にもいろいろあるが、それぞれ、うれしい効果をもつ

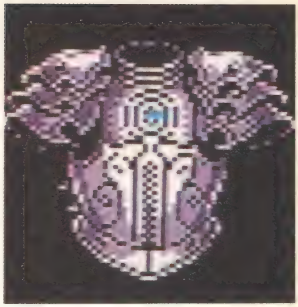
マップの記号

U	上り階段	M	メッセージ
D	下り階段	☆	コッズアイテム
┼	扉	P	おとしあな
→	一方通行		ダークゾーン
W1	ワープイン	O1	ワープアウト

©Andrew Greenberg, Inc. Robert Woodhead, Inc. and Sir-Tech Software Inc. All rights reserved・ASCII CORP

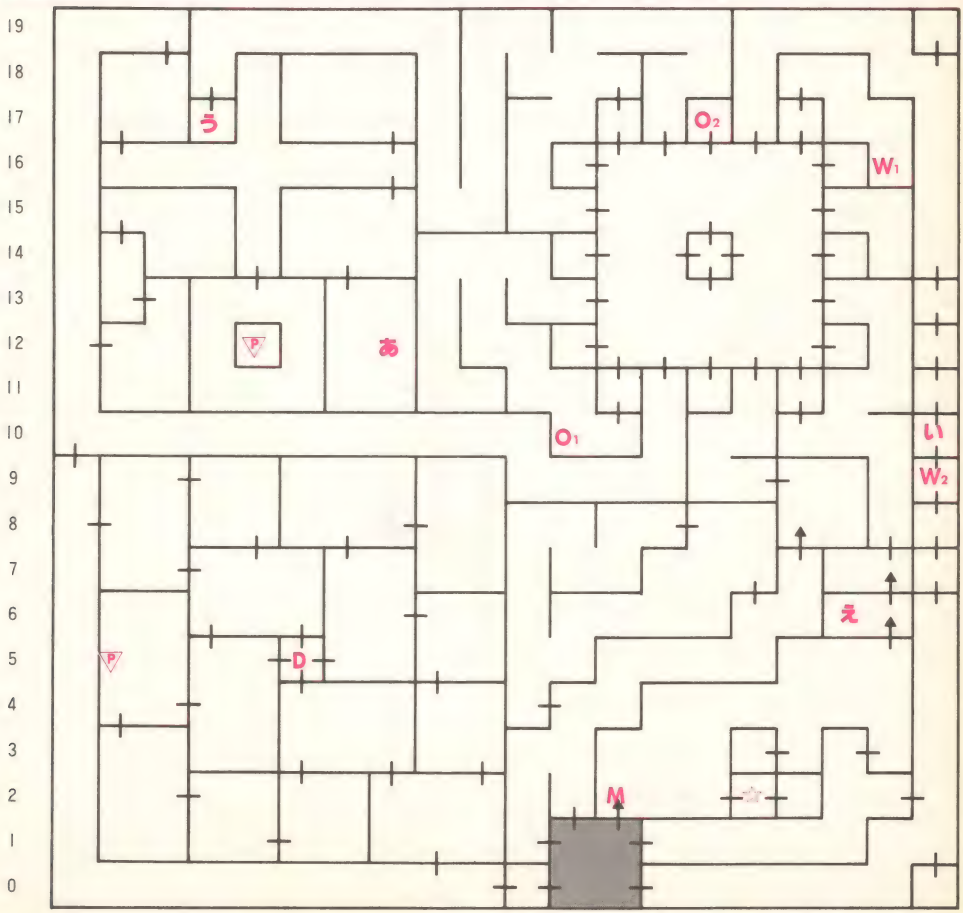
地下1階

冒険はここから始まる。この階での目的は、(15、2)にあるコッズアイテムの伝説のよろいを手に入れることなんだ。しかし、奇妙な紋章を持っていないと、(10、0)で押し戻され、アーマーのところまでたどりつくことができないんだ。そこで、地下1階の「い」(19、10)に行き、コボルドキングを倒す。すると、血まみれのバッジが手に入るはずだ。これを持って、地下2階の「あ」(14、18)に行き、奇妙な紋章と交換してもらえばいいんだ。これで、アーマーのところにたどりつけるのだが、レベルを上げておかないと苦戦するぞ。また、地下1階の「う」(3、17)にはマフィーズゴーストがいる。レベル上げに役立てよう。



●ヒーリング能力をもち、呪文は全くきかない。HPは300

あ(7、12)錆びた鍵　い(19、10)コボルドキング
う(3、17)マフィーズゴースト　え(17、6)黒たんの鍵



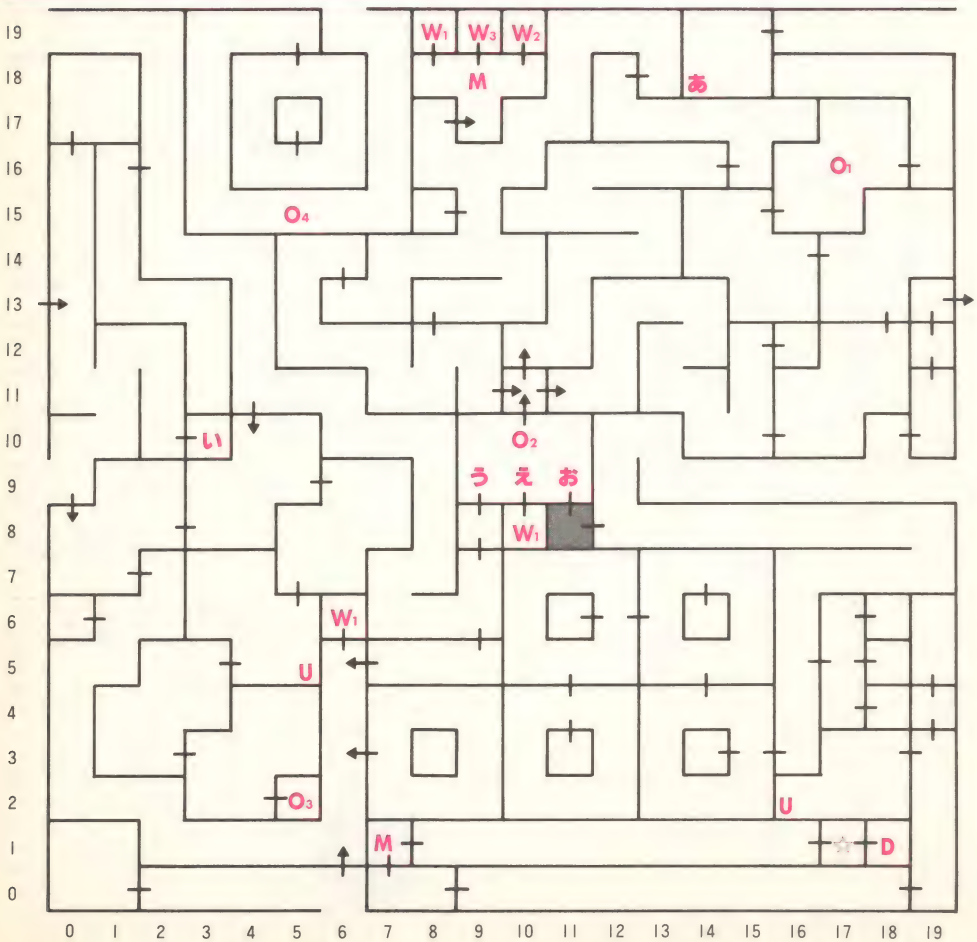
※マップは上が北です。座標の数字は(東、北)を示しています

地下2階

この階の目的は伝説の盾を手に入れることだ。そこに行くためには、伝説のよろいのあった場所の先にある階段を使わないとたどりつくことができない。それに、ミスリルの鍵を持っていないと、(7、1)で押し戻されてしまう。そこで、まず、地下1階の「あ」(7、12)で錆びた鍵を手に入れ、同じく地下1階の「え」(17、6)で黒たんの鍵と交換し、地下3階の「あ」(11、7)で、ミスリルの鍵と交換すればいい。しかし、ミスリルの鍵がある修道院に入るには修道院の鍵が必要なんだ。この修道院の鍵は、地下2階の「い」(3、10)で奇妙な紋章と交換してもらえばいいぞ。アーマーを手に入れるレベルがあれば、なんとかなるはずだ。

●呪文は使ってこないが、攻撃力が高い。HPは150。呪文をうまくつかって倒せ

あ (14、18) 奇妙な紋章　い (3、10) 修道院の鍵　う (9、9) 錆びた鍵が必要
え (10、9) 血まみれのバッジが必要　お (11、9) 黒たんの鍵が必要

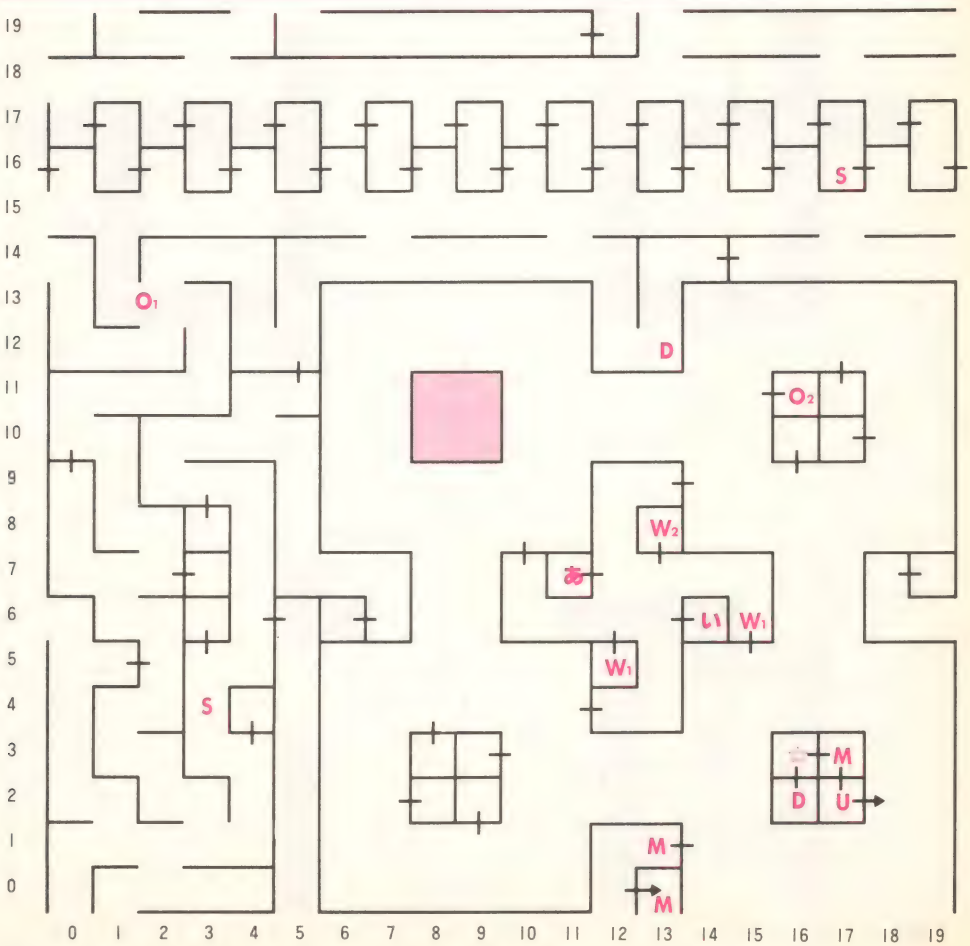


地下3階

盾を手に入れたら、こんどは剣、ハースニールだ。この剣を手に入れるには、マスターキーが必要なんだ。この鍵は、地下4階の「い」(4、4)で、ミスリルの鍵と交換してもらえばいいのだが、ここへは地下3階にあるシュート(3、4)からしか行けないんだ。それに、マスターキーのある付近はダークゾーンになっているために、方向がつかみにくいぞ。マスターキーを手に入れたら、地下2階に戻り、(18、2)にある階段から、地下3階に来よう。ただ、扉が2カ所あり、1つは、一方通行になっていて、外に出てしまうと、また2階に戻らないとならなくなるから注意が必要だ。また、この剣は、攻撃力が高いので、呪文を使って倒せ。

●攻撃力は、妖刀村正にも引けをとらない。HPは100。シールドよりは楽かも!?

S (3、4)(17、16) シュート、地下4階へ
あ (11、7) ミスリルの鍵 い (14、6) 5000Gで城へ



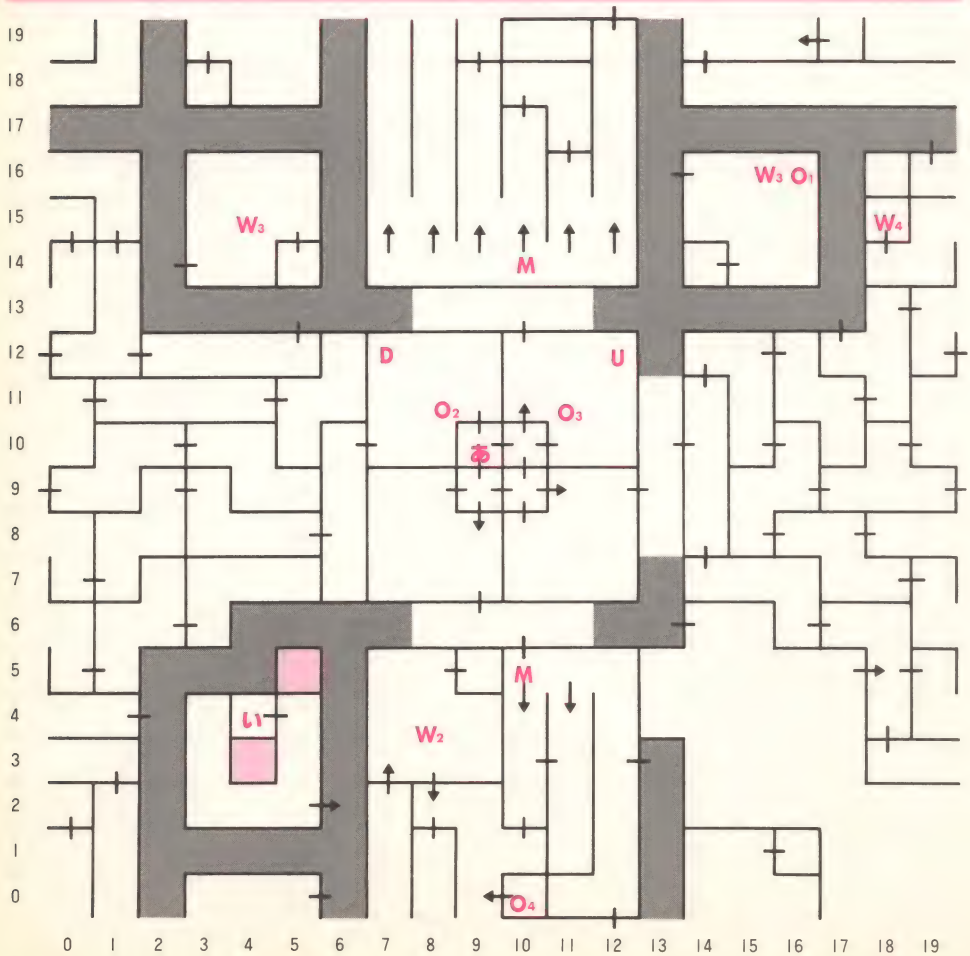
※マップは上が北です。座標の数字は(東、北)を示しています

地下4階

ハースニールを手に入れたら、その先にある階段を使い、地下4階に来る。そこから、西へ向かうと、扉がある。その扉の向こうに目指すヘルメット、伝説のかぶとがあるんだ。この階にあるマスターキーを持っていれば、もう、必要なアイテムはコッズアイテムだけだぞ。また、ここまでくれば、関係ないのだが、地下4階は、そのほとんどをダークゾーンによって隠されているため、歩きにくい。それに、ところどころにある回転床によって方向をくるわされやすいので、注意しよう。下のMAP上の（10、14）の地点へ行くと、魔法が使えなくなってしまうから注意しよう。それから、すぐに城へ帰りたいのなら、MAP上（9、10）へ行けばいい。

●魔法使い系と僧侶系の両方の呪文のレベル7を使ってくる。長期戦になると不利だぞ

あ（9、10）城へワープ　い（4、4）マスターキー
M（10、14）魔法が使えなくなる

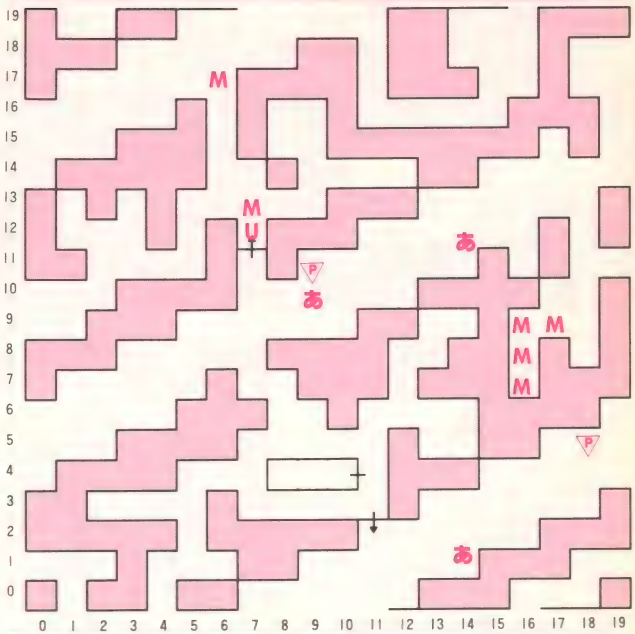


地下5階

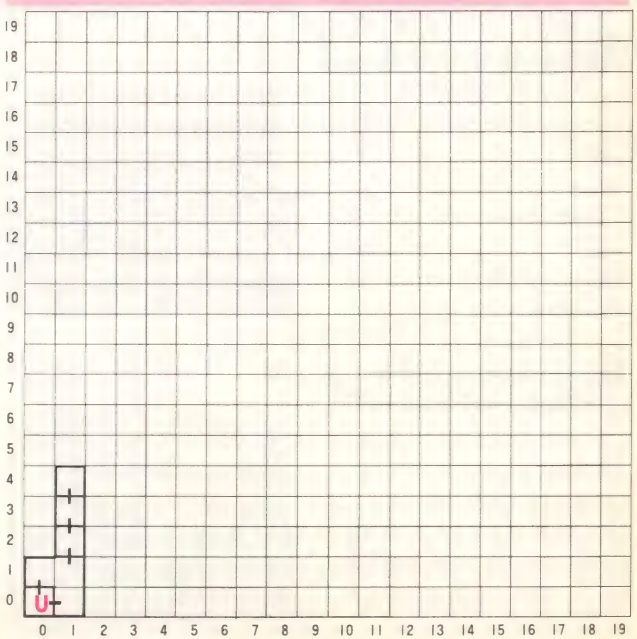
この階には扉がない。しかし、扉がないからと、先へ進もうとすると急にモンスターが現れるぞ。ここまでくると、モンスターの強さもハンパじゃないから十分注意しよう。また、目的のガントレットは（9、4）にあり、ここには、マロールをつかって飛び込まなければならないぞ。魔法使いのレベルは十分に上げておこう。

●2体出現することもあるが、2つ手に入るわけではないぞ

あ――石が落ちてくる
M（16、7）毒、マヒの湖

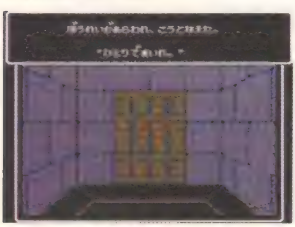


U（0、0）全てのコッズアイテムを手に入れないと、来ることができない



地下6階

いよいよ最後の階だ。この階のMAPは自分の手で完成させてほしい。でも、最後だけあって、地下5階にもまけず、敵はとても強力だ。気を引きしめていかないと、ここまできて全滅なんてことも考えられるぞ。また、ワープのわなもあっちこっちに仕かけられているので、まよわないように!!



●いよいよ最終決戦。この扉の向こうに、ニルダの杖があるのか!?

※マップは上が北です。座標の数字は（東、北）を示しています

懐かしくて新しいウルトラマンが大活躍！

ウルトラマン倶楽部2

帰ってきたウルトラマン倶楽部

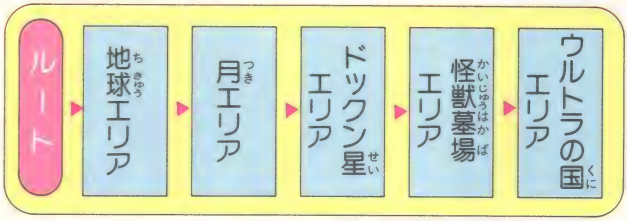
ULTRAMAN KURABU 2

バンダイ
1990年4月7日発売
フィールド型RPG
6000円（税別）

おもしろおかしいSDタイプのウルトラマンが、画面狭しと走る！　飛ぶ!!　　が、飛び疲れたキミのために、各エリアの重要ポイントを攻略しようではないか。

ウルトラ兄弟と共に、再び平和を取り戻せ!!

今回の舞台は右図のルートの通りだ。主人公はウルトラマン。入れかわりたちかわりで他のウルトラ兄弟達とパーティを組んでいくのだ。が、マンが死んだらゲームオーバー。まめに基地へ立ち寄るように心がけよう。



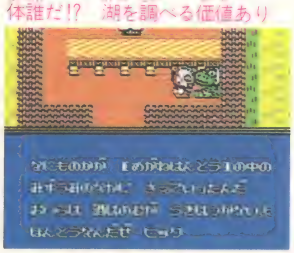
地球エリア

バルタンJr と戦闘の末倒れたウルトラマン。それを助けてくれたピグモン達に平和をプレゼントしよう！

エースを捜せ！

ウルトラ基地でエースを捜せと言われてしまった。なるほどいくらマンが強くても1人ではなんとも心もとない。でも一体どこに　？　そのヒントは怪獣ランドで聞けるのだ。さあ、メガネ半島へGO!!

○メガネ半島の湖に消えたのは一体誰だ!?　湖を調べる価値あり



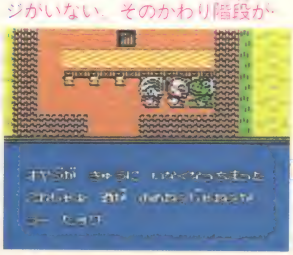
○ここがメガネ半島。レンズ部分をチェック

○なんと、エースが捕らえられていた！

円盤基地へ！

メトロン星人を倒し、エースを仲間にしたらピグモン村の人（？）達はもう安心している。しかし、平和にそぐわない円盤基地は何なのだ？　もう一度怪獣ランドへ行ってみよう。酒場のオヤジが何か知ってるかも・・。

○ありゃ？　話を聞こうにもオヤジがいない。そのかわり階段が



○なーんと、オヤジがイカルスに変身したそ　戦闘だ!!

©円谷プロ／SHINSEI

月エリア

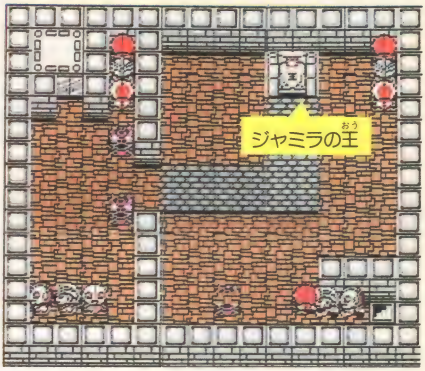
逃げ出したＵＦＯを追っていったら月に来てしまった。月でも、怪獣達が平和を乱しているらしい!?

砂漠の城へ

ＵＦＯを見失ってしまったマン達。まあ、これは一時おいといて、砂漠の城へ出かけてみよう。王様に謁見すると力を見せてくれと言われ、怪獣と対戦することになる。王と会うときは体力の回復をしておこう。そして怪獣に勝つとキング・チョコというごほうびがもらえるのだ。すると、それを横取りしようとする奴が　。地球からはるばる

これが砂漠の城である

追いかけてきたイカルス星人じゃないか　//　再び戦闘を交じえ、勝利すると今度こそ本当に死ぬ。キングチョコは他の欲しがる奴にあげよう。



砂漠の城２Ｆ

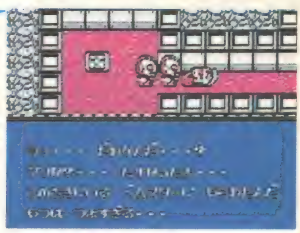
体力には気をつけろ

うーん、食べたい

クレーター基地へ！

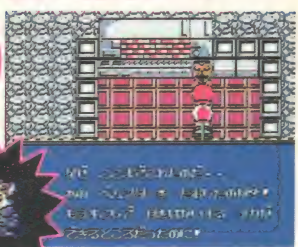
王様の頼みを聞き入れ、月に水を取り戻すと　なんてこった水が多すぎるではないか。エースはこのことを報告するため、パーティから離れてしまう。新マンと２人で情報収集をしたところ、うずまきが出現したことがわかった。なんかあやしい。調査すると、うずまきの中はクレーター基地で、入口のそばにはベムスターにやられてしまったセブンが倒れていた！　一度体力を回復してあげよう。心強い味方だぞ。ウルトラの基地でも砂漠の城でもベムスターを倒すよう依頼された。３対１で、ちょっと卑怯な気もするが、ガンガン倒してしまおう。基地の更に奥にはボスがいるぞ。一度体力を回復しに戻っておこう。

うずまき。くるぐる

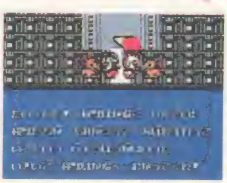


セブン死んじゃやーん

ベムスターだ。くっだらねーシャレ言うなってのの



奥にまだ怪獣がいるぞ



一難去ってまた一難。ゾンビ出現!?

それゆけ、マン！怪獣墓場へ、てやっ

ドックン星エリア

本来なら来るハズじゃなかったドックン星だが、来てしまったついでに町の人達のお願いを聞いてあげよう!!

ドックンの町へ!

げいん!! と星にぶつかって落ちたところがドックンの町の前だった。話を聞いてみよう。

木の実だけじゃすまないみたい

これを持って暗黒の洞窟へ行こう

暗黒の洞窟へ!

赤い木の実を取ったら洞窟へ行くのだ。小さなゼットン星だから、超スグに見つかるだろう。洞窟の奥へ行くと大怪獣(?)ガバドンが出現するのだ!! こいつを倒せば捕われたドックン達が解放されるぞ!!

どんな大怪獣かと思いきや! って奴

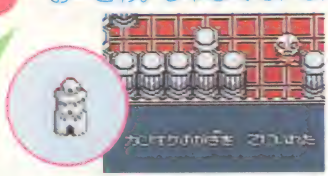
ドックン達のお礼は、村の宝物を動かしてくれることだった

怪獣墓場エリア

怪獣墓場では怪獣達が墓からよみがえり、暴れまくっていた。おーこわ。じゃなくて、なんとかやすらかに眠らせよう。

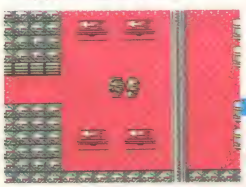
タロウを助ける!

ショック! 墓地で聞くところによると、タロウが死んでしまったそうなのだ。早速銀十字衛星へ行くと、タロウを生き返らせるにはゼットンからカラータイマーを、奪い返さなくてはならないとのこと。まずは墓守の塔へ行き棺桶のカギを入手する。それから宇宙人共同墓地へ行ってシーボーズの墓のヒントを得るのだ。



シーボーズの墓って?

シーボーズの墓の中には一体何が・・・ゾクゾク



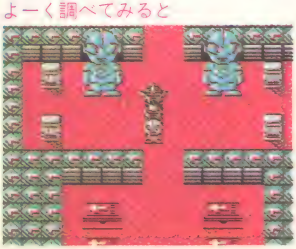
棺桶の鍵を手に入れろ

こいつがタイマーを!!

復活基地をつぶせ

復活したタロウが言うには、死んでいる怪獣達を復活させる基地があるらしい。ウルトラ基地からも復活基地をつぶせとの指令。でも復活基地にはバリアが。まずはウルトラの墓へ行きカンオケを調べてみよう!!

ウルトラの墓だ!! カンオケをよーく調べてみると



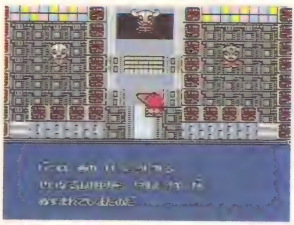
なんと、スペッてカンオケの中に!! そのあとは・

ウルトラの国エリア

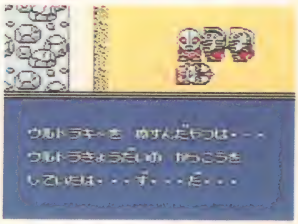
さあ、いよいよ最終エリアだ。舞台となるのは、マンの故郷のウルトラの国。果たして平和を取り戻せるか!?

ウルトラキーを捜せ!

ウルトラの国のウルトラ基地に来た3人。聖なる山のウルトラキーが盗まれたと聞いちゃあ黙っていられない。早速聖なる山へ向かってみよう。すると80が倒れていた。彼の話によると同じ仲間であるウルトラ兄弟がキーを盗んだようだ!? 父に相談してみるとキングに聞いてくれと言われてしまった…。キングの居場所はキング城。キングは王の名の通り、素晴らしい解決法を授けてくれる。彼からもらった「洗礼の玉」は、ウルトラシティのアストラに使え。

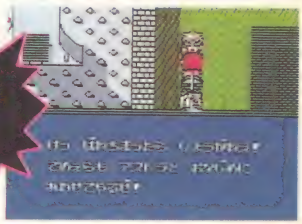


聖なる山のウルトラキーが盗まれた。 何だっけ、それ



仲間が犯罪者に!? 正義の味方は信用第一だというのに

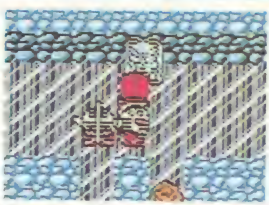
洗礼の玉をもらう。マンの父は頼りにならなかった



げっこいつアストラじゃない!!

アストラを助けろ!

シティのアストラが別モノなら、本物のアストラは一体どこに‥? おやっ、別モノのいた所に階段が出現しているぞ!!



アストラが凍ってる

キーを直してくれる

ちょっと便利な、カプセル怪獣早見表だ!!

回復・治療			移動中		防御	攻撃					
ガバドン	ガマクジラ	ウー	サドラー	モチロン	ブルトン	テレスドン	ゴモラ	クレージーゴン	バキシム	ライブキング	ドラコ
体力完全回復。戦闘中&移動中に。	毒消し。戦闘中&移動中に。	死者復活。戦闘中&移動中に。	洞窟&敵基地脱出。	ウルトラの基地へ戻る。	防御力アップ。戦闘中に。	身がわりに戦う。肉弾戦が得意。	身がわりに戦う。地震攻撃が得意。	身がわりに戦う。破壊光線が得意。	身がわりに戦う。火炎攻撃が得意。	身がわりに戦う。冷凍光線攻撃が得意。	身がわりに戦う。火炎攻撃が得意。

怪獣ステータス表

ここから2ページ、けっこう良く出る怪獣達のステータスをのせちゃうよ。新しいエリアに行って初めてその怪獣と会うときとか、レベルアップのめやすとかにもどんどん活用してね。

名前	通常攻撃	HP	DEX	CON	EXP	特殊攻撃
ササヒラー	6~9	8	17	20	4	
キングザウルス	2~5	3	12	7	3	光線
シーモンス	4~7	6	15	9	9	物を投げる
シーゴラス	5~8	6	15	10	9	ライトニング
シシゴラン	4~10	3	13	11	4	地震
テロチルス	5~11	4	14	12	5	突風
ガッツ星人	1~7	5	18	10	6	
ペスター	3~6	7	16	30	10	光線
チブル星人	0~3	2	11	0	3	睡眠光線
ギガス	3~6	4	13	40	6	冷凍光線
バルタン星人Jr.	2~5	10	240	50	1	
ガバドン	0~3	1	10	0	2	
ヤメタランス	8~11	6	15	50	17	睡眠光線
ガンダー	9~12	7	16	17	14	冷凍
ババルウ星人	35~41	170	30	70	240	
ガマクジラ	4~7	9	18	19	19	火炎、冷凍
ギャンゴ	11~17	9	18	10	23	物を投げる
ギエロン星獣	12~18	10	19	23	26	一撃必殺破壊光線
ブルトン	13~19	11	20	24	29	超音波、めくらまし、睡眠
ウー	14~20	12	21	25	31	冷凍
プラズマ	16~22	16	22	38	54	ライトニング
マイナズマ	17~23	17	23	39	58	ライトニング
テレスドン	18~24	18	24	40	69	地震
ムルロア	15~21	15	21	33	43	味方を呼ぶ
ハンザギラン	16~22	16	22	34	48	めくらまし
クレイジーゴン	17~23	17	23	35	56	
バラバ	18~24	18	24	36	65	
カイマンダー	19~25	20	25	44	151	火炎、睡眠
バルタック星人	20~26	21	26	45	159	
ヒッポリト星人	21~27	22	27	46	167	光線

名前	通常攻撃	HP	DEX	CON	EXP	特殊攻撃
バキシム	22〜28	23	28	47	175	毒ガス
モチロン	34〜40	36	32	61	249	火か炎えん
アーストロン	40〜46	37	35	62	243	一撃必殺破壊光線
サドラー	36〜42	38	32	63	247	味方を呼ぶ
ゴモラ	37〜43	39	32	64	251	地震
オクスター	22〜28	24	27	49	199	ライトニング
バリケーン	23〜29	25	28	50	195	突風
ライブキング	24〜30	26	29	51	198	火か炎えん
フィリップ星人	25〜31	27	34	52	203	
エースキラー	26〜32	28	31	53	227	光線
ガスゲゴン	27〜33	29	32	54	210	毒ガス
ツインテール	14〜20	13	20	27	26	
ドラゴ	15〜21	14	21	31	28	
イダテンラン	16〜22	15	22	29	36	突風、地震
コダイゴン	24〜30	90	25	70	300	火か炎えん
キーラ	30〜37	33	33	58	227	めくらまし
キングクラブ	6〜12	7	16	11	10	火か炎えん
タイラント	40〜46	190	29	65	350	
キングジョー	28〜34	30	32	55	215	破壊光線
エレキング	29〜35	31	32	56	219	ライトニング
イカルス星人	19〜25	25	25	51	72	光線
ジェロニモン	20〜26	20	26	42	79	超音波
グドン	21〜27	21	27	43	86	
レッドキング	22〜28	22	28	44	93	
サータン	23〜29	23	29	45	100	
マグマ星人	24〜30	24	30	46	107	ライトニング
ヤプール	36〜42	150	32	63	230	
ギロ星獣	25〜31	25	31	47	114	毒ガス
メフィラス星人	42〜48	135	37	64	160	一撃必殺破壊光線
テンペラー星人	34〜40	200	30	65	777	火炎、一撃必殺破壊光線
ガボラ	33〜39	35	38	60	235	光線
ベムスター	20〜26	80	23	65	120	一撃必殺破壊光線
メトロン星人	7〜13	30	15	48	60	
ケンドロス	24〜30	25	30	48	181	毒ガス

RPG 攻略大全 4

ゴエモン達がRPGになって帰ってきた!!

がんばれゴエモン外伝

きえた黄金キセル

GANBARE GOEMON GAIDEN

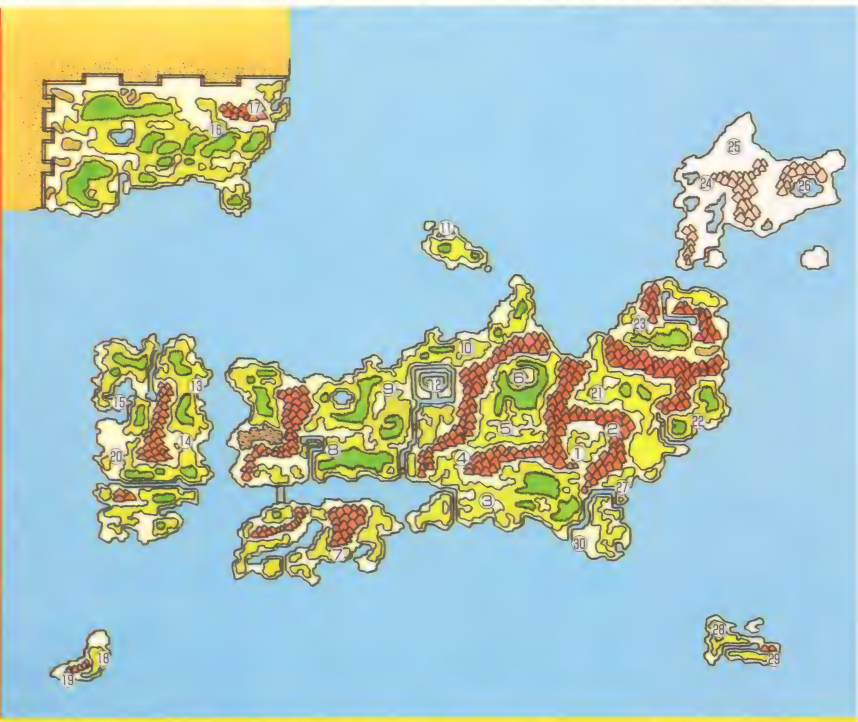
コナミ
1990年1月5日発売
フィールド型RPG
6980円(税別)

コミカルなキャラとアクションで大ヒットしたゴエモンシリーズについにRPGが登場!! ギャグがいっぱいな会話や盛りだくさんなイベントをぞんぶんに楽しもう。

ゴエモンが旅する土地をマップで紹介

下のマップ内の数字はおおむねストーリーを追って番号がふってあるけど、時々前の所に戻ったりするので右のページのフローチャートと合わせて攻略の手引きにして欲しい。簡単に謎は解けるはずだ。

全体マップ

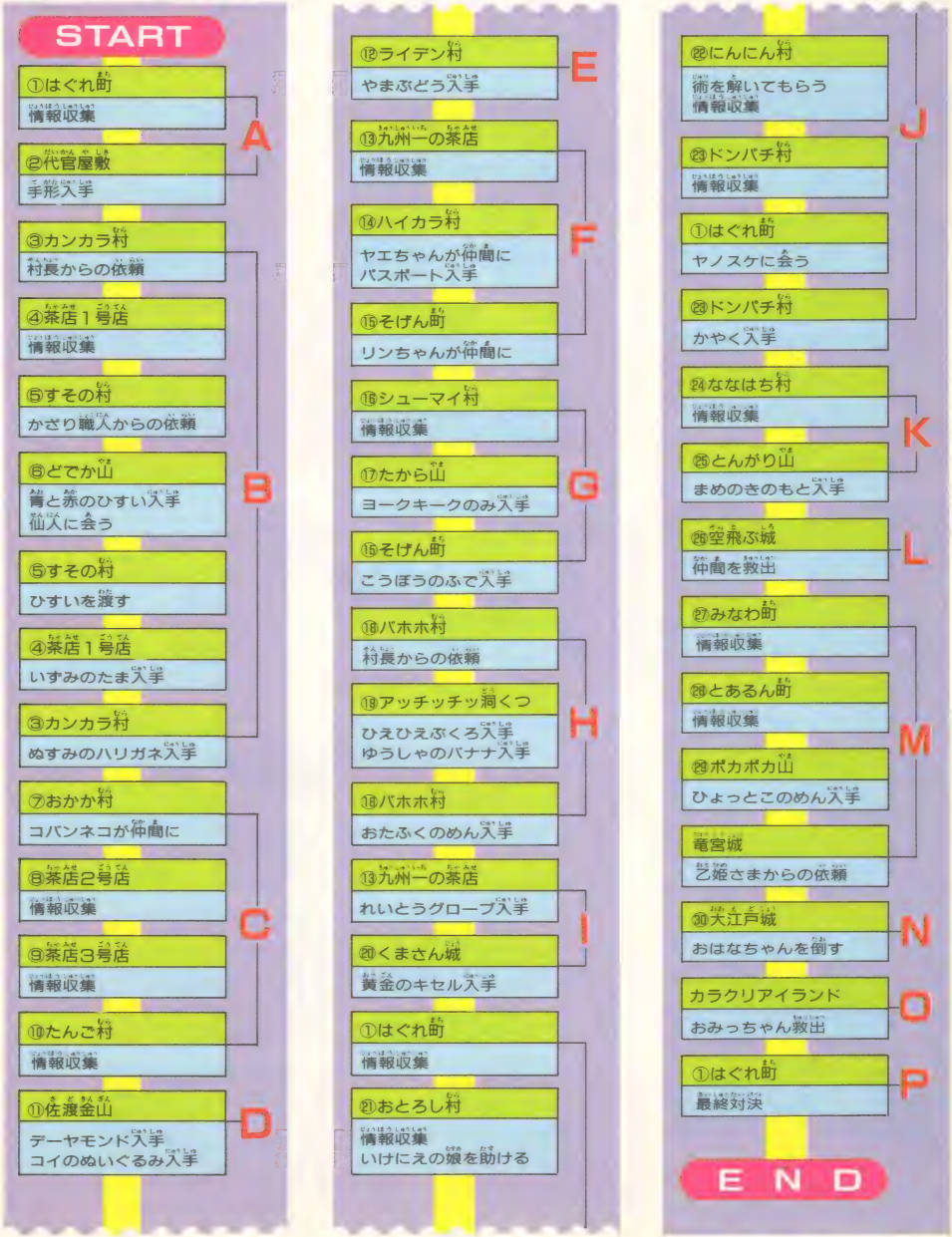


①はぐれ町 ②代官屋敷 ③カンカラ村 ④茶店1号店 ⑤すその村 ⑥どでか山 ⑦おかか村 ⑧茶店2号店 ⑨茶店3号店 ⑩たんご村 ⑪佐渡金山 ⑫ライデン村 ⑬九州一の茶店 ⑭ハイカラ村 ⑮そげん町 ⑯シューマイ村 ⑰たから山 ⑱パホホ村 ⑲アッチッチッ洞くつ ⑳くまさん城 ㉑おとろし村 ㉒にんにん村 ㉓ドンパチ村 ㉔ななはち村 ㉕とんがり山 ㉖空飛ぶ城 ㉗みなわ町 ㉘とあるん町 ㉙ポカポカ山 ㉚大江戸城

©KONAMI

これを見ればバッチリ攻略フローチャート

ゲームの始めから終わりまでをフローチャートにしてみた。このとおりに進んでいけば、スムーズに展開するはずだ。横にあるアルファベットは攻略文の記号に対応しているので合わせて見て欲しい。



カラクリ一族との戦い —黄金のキセルを取り戻せ!!—

このゲームは敵キャラまでもが可愛らしくなっているけど油断してはいけない。戦いは案外苦労する。前半はともかく後半は、敵の必殺技をくらうと一発で死んでしまったりする。町や村に着くたびにそこで手に入る最強の武器や防具を確実に手に入れ、さらに体力回復アイテムや復活アイテムを持てるだけ持つようにしよう。それとダンジョンに入る前にはきろくのコマンドでセーブすることを忘れないように。ダンジョンの中ほど敵がウジャウジャ出てくるぞ。

A 手形を手に入れろ

西へ向かおうとすると関所があって通してくれない。手形はあくだいかんが持っているという。代官屋敷はダンジョンになっているけど各階の出現場所から一番遠い階段を次々登っていけば代官の部屋に着く。途中の階段からいける部屋には宝箱があることもある。余裕があれば取ろう。

ここがコエモンが住むはぐれ町

手形を持ってないと通してくれない

最初のダンジョン代官屋敷

あくだいかん

こいつを倒して手形を手に入れろ

B カンカラ村を救え

村長に頼まれていずみのたまを手に入れるためどでかやまへ向かう。いずみのたまは帰る途中で手に入る。いずみのたまを使って村を救うと、ぬすみのハリガネが手に入るのでこれを使って地下道の扉を開けよう。

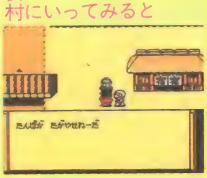
どでかやま

本当に大きなどでかやま。迷わないように注意して

地下道発見

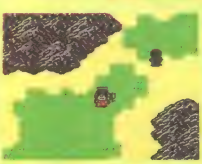
西へと進んでくると地下道があった

中に入ると扉に鍵がかかっている



そばにあるカンカラ村にいってみると

村長からいずみのたま入手の依頼を受ける



茶店を出ると怪しい人物が走り去っていく

ムーカク & シーカク

青のひすいを守っている

赤のひすいを守っている

スズノスケ

かざり職人が作った敵

いずみのたま入手

やっともらうことができた

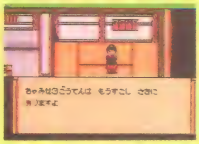
C 情報を集めろ

ポンポコドンを倒すとコバンネコが仲間に入る。しばらく進んで橋を渡るとぬりかべがいる。ぬりかべの好物の情報を茶店で聞いてライデン村にいこうとしても村の前には大きな滝があって進めない。滝を登るためにはこいのぬいぐるみが必要。持っているのはたんご村の村長さんだ。

○おかが村の村長に化けている

ヌリカベがとおせんぼ

○好物をあげないと通してくれない



○次にいく場所をそれとなく教えてくれる

○ぬりかべの好物はこのやまぶどうだ

○次に進むべき場所はたんご村というわけ

D いざ金山へ

たんご村の村長さんは佐渡の金山へ向かったという。案外早く見つかるけどデーヤモンドと交換じゃないとアイテムをくれない。

○たんご村の村長さんがいる佐渡金山

○デーヤモンドがないとアイテムをくれない

○村長の所から右の方に進んだ階段からいけ

E げんないさんを探せ

やっと手に入れたこいのぬいぐるみを使ってライデン村へ。やまぶどうのありかはげんないさんが知っているぞ。げんないさんの家は広いけど地下1階に階段が1つよけいにある以外は階段のつながりは1本道だ。途中には敵ばかりではなくレーザーもあったりする。レーザーは避ける方法がないので、体力を確認しつつ突っ切ろう。あとはボスキャラとの対決が待っている。

○この滝のおかげでずいぶん回り道をさせられてしまった

○アイテムを使えばこんなに簡単

おはなちゃん登場

○滝を昇りきると突然現れ歩き去っていく

○やっとたどりついたライデン村だ

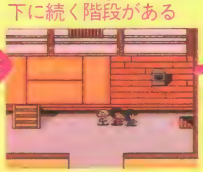
○げんないさんが姿を現さない訳は

ダークコウモリ

○げんないさんを閉じ込めていたのがこいつ

げんないさんの家

○さっそくげんないさんの家を訪ねよう

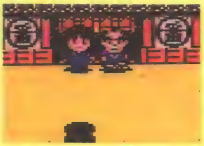


○がらんとしていて地下に続く階段がある

○地下はとても広い。何を研究してるんだ？

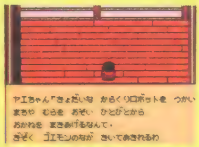
F パスポートを手に入れろ

ぬりかべによけてもらってリニアかごで九州へ。茶店で情報を仕入れたあとハイカラ村でニセゴエモンを倒すとヤエちゃんが仲間に入る。そのあと交付所にいけばパスポートが手に入るぞ。空港への地下道は閉じているので、ここを開けるためそげん町へ。ここからはヤエちゃんとリンちゃんが少しの間交代する。



●この2人に話しかけるととんでもない事に

●ヤエちゃんにはどんな攻撃も通じなかった

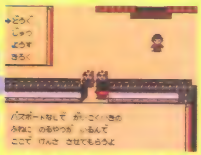


●無実の罪で捕まるなんてイヤダヨー

●こいつを倒すとヤエちゃんが仲間に

ニセゴエモン

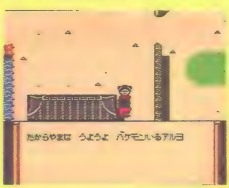
パスポートを忘れずに!!



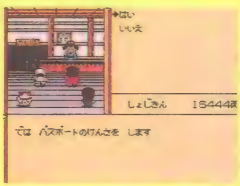
●町に入るのにも必要

G こうぼうのふで入手

洞くつの中に入ったら左のほうへ進んでいこう。左の壁際にある階段のうち上から2番目のところに入ればいい。曲がり角のすぐそばにあるほうなので、区別はしやすい。



●敵がいっぱい…



●アイテムを求めて海の向こうへ

●外国の町はやはりどこか雰囲気が違う

たからやま

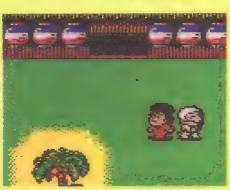
●まものと戦うゴクウを助けよう

チャウカだいおう

●こいつを倒せばアイテムのありかが…

H おたふくのめんをもらおう

ダンジョン内の道筋は1つで、途中にたくさんの宝箱がある。そのうちの2つが重要アイテムだ。手に入れたらバホホ村へ。ほのおのルンバはひえひえぶくろの中だ。



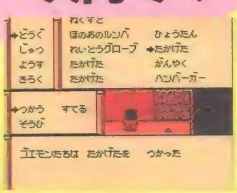
●こんな所もある

●今度は飛行機に乗って南の島へ

●まずは村にいって装備を整えよう

アッチッチッ洞くつ

●さあいよいよ洞くつ内へチャレンジ!!



●たかげたを使えば溶岩も大丈夫

1 くまさん城に突入

九州一の茶店でれいとうグローブが手に入る。これでほのおのルンバが使用可能になる。さっそくくまさん城へ。お城の中はとても広い。通った道筋をしっかり覚えておくように。ここで黄金のキセルを取り戻すことができるぞ。

ワナに注意

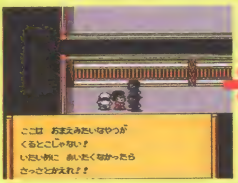
●宝箱を開けるとこんなことも・

●隠し階段のレバーだ

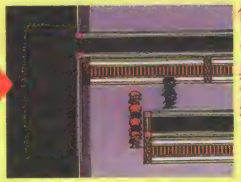
●上に押すと階段が

ネオすもうロボ

●こいつに勝てばついにあれが手に入る

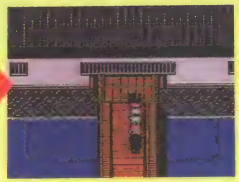


●茶店の地下には怪しい忍者がいる



●おたふくのめんを使って奥へ進もう

●ここでれいとうグローブが手に入る



●炎のルンバを使って門を破壊しろ

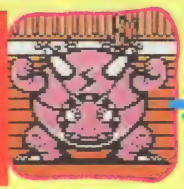
J カラクリー族を追え

新しくできた道を通っておとろし村へ。さらにイベントをクリアしつつ進み、ドンバチ村でサンニンジャーを倒すとかやくが手に入る。それを使って橋のストッパーを破壊すれば北へ進める。少しいくとベンテンコゾウとロボゴエモンが現れて戦闘が展開される。敵の耐久力はとても高いので充分注意するように。

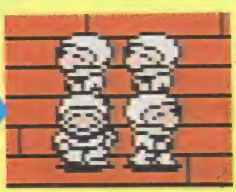
氷上の対決

●強敵2人が相手だ。仲間の体力には充分注意して戦え

ゴロちゃん

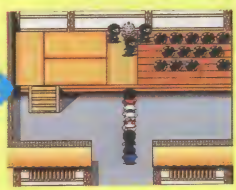


●おとろし村で悪いことをしている



●ワナにはまってこんな姿に…

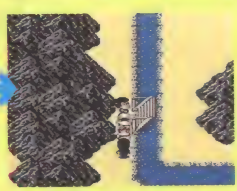
●かやくを手に入れるため人探しだ



●空き家だったところにヤノスケが…

サンニンジャー

●変わった攻撃を仕掛けてくる変な敵



●そんなこんなでやっとかやくを入手

ロボゴエモン & ベンテンコゾウ

●ニセゴエモンがパワーアップした姿

●ゴエモン達に変な術をかけた奴だ

K 仲間を探せ

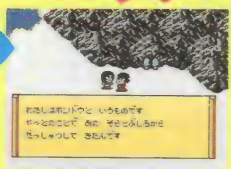
北海道に着くと怪しいかごが仲間3人を連れ去ってしまう。しばらくの間1人で旅することになる。ゴエモン1人では術を使うこともできないので、かなり苦戦するだろう。アイテムの使い方が攻略の鍵だ。ななはち村で情報を仕入れたら仲間の救出に向かえ。

情報を手に入れて仲間を救え

とても強い相手だ。気をつけろ

山を降りると人が倒れている

話しかけると情報をくれる



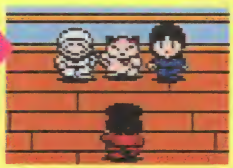
さらにまめのきのもとをくれる

L 空飛ぶ城からの脱出

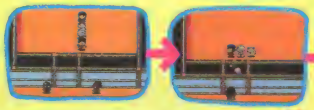
まめのきのもとを使って空飛ぶ城に進入すると、意外に簡単に仲間を発見できる。しかしこの後が大変で落とし穴に落とされて閉じ込められてしまう。ほんどうの助けでそこからは出られるものの、城を脱出するまでにはかなりの敵と戦わなければならない。

この場所に着いたら

まめのきのもとを使って進入



仲間を発見 さあ一緒に脱出だ



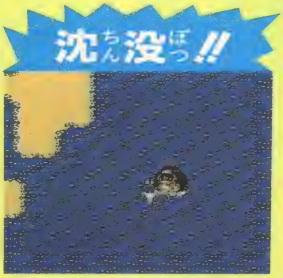
しかし、これもワナだった

ほんどうが助けてくれた

今度こそ城から脱出だ。急げ!!

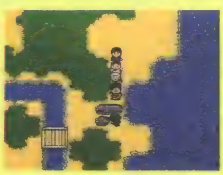
M 大江戸城を目指せ

大江戸城におみっちゃんがいるらしいのだが、入ることができない。ポカポカやまでひょっとこのめんを探せ。途中のUFOのところであるアイテムが手に入るぞ。

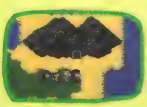


アイテムを手に入れ戻る途中突然おはなちゃんが現れて

大江戸城に入るためには



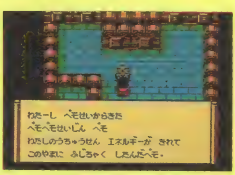
またまたアイテムを求め、海を越えてとあるん町へ



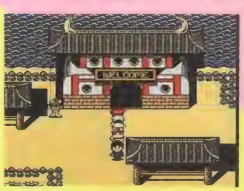
アイテムはこの中にあるぞ

なぜこんな所にUFOが

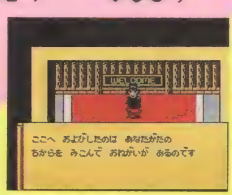
後で役立つアイテムを手に入れた



竜宮城



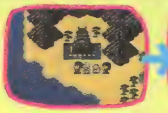
かめに連れられて竜宮城にやって来た



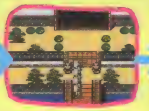
乙姫様の依頼を受けるとアイテム入手

N おみっちゃんを探せ

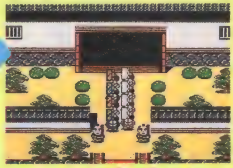
ひょっとこのめんを使い大江戸城に入ると中はとても広くなっている。無理をせずに危なくなったらすぐ町に戻って体制を立て直して少しずつ攻略するようにしよう。それから術のムダ使いをしないように。体力はアイテムで回復できるけど忍術はできない。



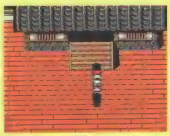
○通してくれない門番も



○化けてしまえば大丈夫



○さあ早く城内に入り込んでしまえ



○中は複雑な作りだ

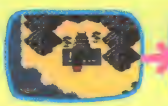
○おみっちゃんを発見

おはなちゃん

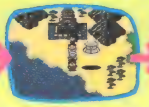
○戦っている間におみっちゃんは

O 本拠地を叩け!!

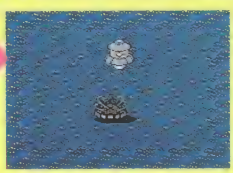
大江戸城をクリアするとペモのふえが使用可能になる。UFOを呼び寄せてカラクリアイランドへいこう。



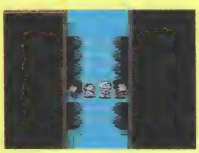
○ここでペモのふえを使え



○みんなでUFOに乗り込もう



○敵の本拠地カラクリアイランドへ



○こんなあぶない場所も!

○倒せばおみっちゃんを救出できる

からくりむしゃ

○おみっちゃんを連れて脱出だ

P 最後の戦い

おみっちゃんを連れてはぐれ町に戻ると、ほっとする間もなくUFOが破壊されてしまう。エビスマルに化けたカラクリー族の首領がやったのだ。こいつが全て仕組んでいたのだ。倒せばエンディングが待っている。力を合わせて首領を倒せ。

○はぐれ町に帰ってきた一行

○なぜか怪しげなエビスマル

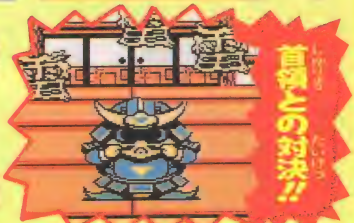
○なんと後ろからもエビスマルが

○本物の登場で表したその正体は?

カラクリー族首領

○カラクリ一族の首領だ

○戦闘スタイルに変身した首領 最後の戦いだ!!



首領との対決!!

RPG 攻略大全 5

伝説の竜使いになるために相棒を育てるんだ

サンサーラ・ナーガ

SANSARA・NAGA

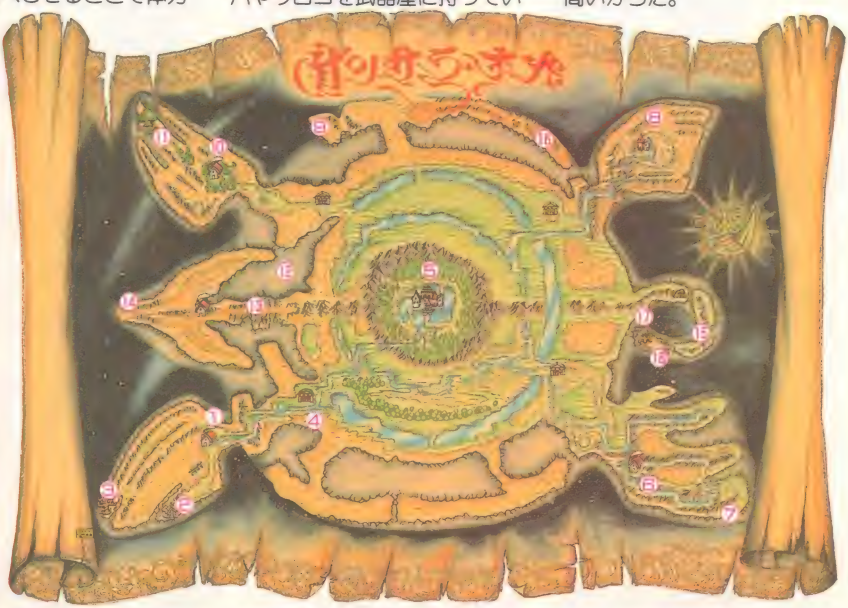
ビクター音楽産業
1990年3月23日発売
フィールド型 RPG
7500円(税別)

主人公が竜使いになって竜を育てるという、今までにないタイプのRPG。強い竜を育て、この世界の謎を解き明かすため重要ポイントを徹底攻略だ!!

竜使いになって天界リタ・サティアへ

このゲームでは敵を倒しても自分はレベルアップしないし、お金も手に入らない。レベルアップするのは竜だ。倒したエモノを竜に食べさせることで体力を回復させたり、能力があがる。また、お金を手に入れるためにはエモノのキモを道具屋で売らなければならない。エモノのキバやウロコを武器屋に持っていくと防具を作ってくれる。移動する時はなるべく川を利用するようにしよう。川の中に出てくる敵は弱いし、体力の回復値も高いからだ。

アクバーラ大陸MAP



①オリッサの村
②老人の洞窟
③産卵場
④はらたま4号店
⑤ハワプール
⑥ミーナの村
⑦魚竜の巣
⑧イクシュの町
⑨ルズの泉
⑩シャクンタの村
⑪ソーマの樹
⑫しんきろうの砂漠
⑬涙の谷
⑭ローカアローカ入口
⑮ナムチの巣
⑯くずれ竜使いのアジト
⑰マハトマ尼僧院
⑱マハンガ修道院

© VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

卵からかえった竜が歩けるまで

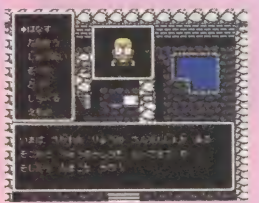
①オリッサの村

主人公の家のある村。村の宝を盗み出したために村人に話をすると袋叩きにされる。ばあちゃんと奥にいるじいちゃんだけが頼りだ。

○ダチョウの後を追いかけろ

②老人の洞窟

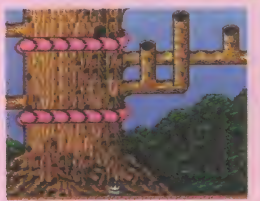
オリッサの村の外にいるダチョウの後を追いかけるとここに来る。卵が欲しければ産卵場に行って竜のウンコを持って来いと言う。



○竜のウンコを持ってこよう

③産卵場

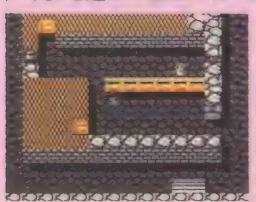
産卵場を調べると竜のウンコの他にさびたつるぎとさびたたてが見つかる。竜のウンコを老人の洞窟に持っていくと卵がもらえるぞ。



○枝を1本1本調べるんだ

④はらたま4号店

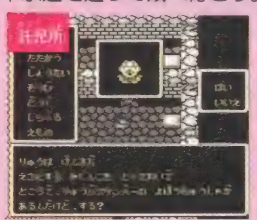
奥の部屋の老人と話を。はらたまは全部で4店ありトイレを通じて移動できる。



○はらたまは、なにかと便利

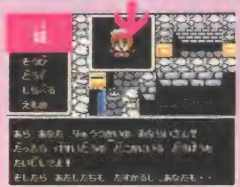
⑤ハワプール

ここでは託児所に竜をあずけよう。そして保田さんの言う通りにエモノをとってこよう。竜が大きくなると保田さんは竜使いのヘルメットの話をしてくれる。都の北西にある抜け穴から下水道を通って城へ行こう。

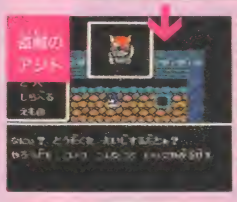


○保田さんの言う通りにしないと竜はちゃんと成長しない

○地下にある下水道。ここから城へ行ける



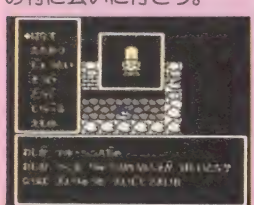
○女の子に話かけてみよう



○下水道内にいる盗賊を退治するんだ

⑥ミーナの村

保田さんから伝説の竜使いの話を聞いたら、ミーナの村に会いに行こう。



○アルは魚竜を倒せと言う

⑦魚竜の巣

ミーナの村の川を歩いていくと魚竜の巣がある。こいつを倒して、ミーナの村に行くと笛がもらえる。

○かえりの巣。敵は万全に

●サンサーラ・ナーガ

さぁ、竜をつれて冒険の旅へ

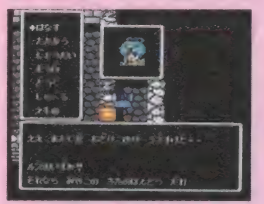
旅立ち

いよいよ、竜と冒険に旅立つ。ルズの泉の情報を聞いて、イクシュへ向かおう。

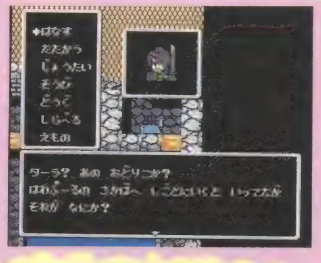
○いよいよ、竜と旅立つ

⑧温泉の町イクシュ

酒場でターラに会い泉の場所を教えてもらう。かんざしを見つけたら届けよう。



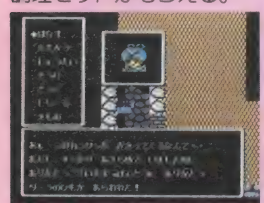
○ターラに泉の場所を聞け



○せっかく、紅サンゴのかんざしを届けにきたのに・

かんざしを返しに…

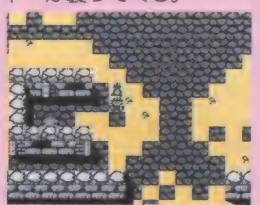
ターラにかんざしを届けにいくが、ハワプールへいっている。酒場へ届けると、調理セットがもらえる。



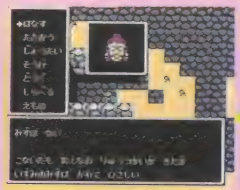
○かんざしを届けると

⑨ルズの泉

都の北にルズの泉がある。しかし、水は濁れてどこにもない。泉を出ると、マーヤーが襲ってくる。



○泉の中にいる人に話を聞く

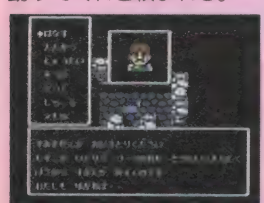


泉の水は濁れていた!!

○泉の外に出るといきなりマーヤー出現

⑩シャクンタの村

師匠の伝言により、シャクンタへ。村では、ソーマの実を取りにいった子供を助けてくれと頼まれる。

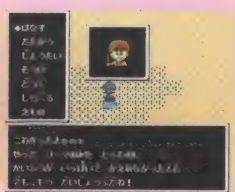


○子供を助けてあげよう

⑪ソーマの樹

北の方に樹があり、樹を調べて子供と話をするとガルーダが現れる。ガルーダを倒したら、村にもどろう。

○村の北にソーマの樹がある



○村を調べると男の子が教えてくれる

○突然、ガルーダが襲ってきた

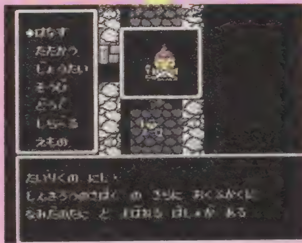
しんきろうの砂漠に浮かぶ幻の町を求めて

まずは情報収集

アケルナルの情報を情報屋で聞き、親方への紹介状を書いてもらう。親方の所で涙の谷の石碑のことを教えてもらえる。

いったい、どこに

情報屋ではヨーカン、親方に話を聞くには、紹介状が必要だ



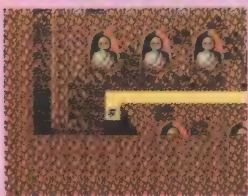
⑫しんきろうの砂漠

しんきろうの砂漠の中に涙の谷がある。谷の入口でシンが現れるので逃げよう。

谷の入口、み～っけ!!

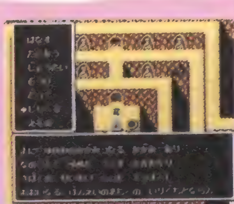
⑬涙の谷

谷の中は複雑な迷路となっており、ワープして進んでいく。中央に石碑があり町に入る方法が書いてある。



谷の中では、小さくなる

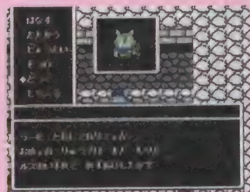
シンを封じ込めるには賢者の鏡が必要だ



シンを封じこめろ!!

⑭ローカアローカの入口

ローカアローカの入口へいき、門番のラクシャサに牛丼を渡すとナムチの巣で血を浴びて来いと言われる。



水浴びしないと通れない

⑮ナムチの巣

ハワプールの姉妹に場所を聞き、ナムチの巣へ。ナムチを倒し、ドアをくぐるとアケルナルにワープする。

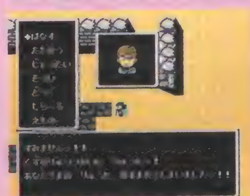
ワープしてナムチの巣へ

不気味な敵ナムチ。倒して血を浴びろ!!

打倒ナムチ!!

竜がいなくなってしまう

竜が脱皮しそうだからと言うので竜を預けて、いったん外へ。もどってくると、竜が連れ去られてしまう。



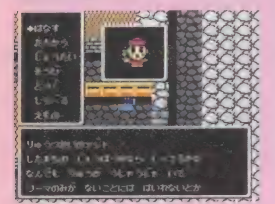
げぇ～、竜が盗まれた!!

●サンサーラ・ナーガ

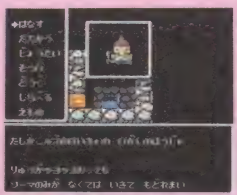
いなくなってしまった竜の足どりを追って

竜はどこに？

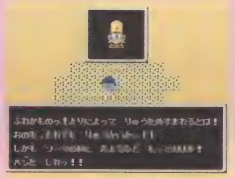
まず、はらたまにいってみよう。ハワプールの情報屋が場所を知っていることがわかる。



◎注文してから話を聞こう



◎ソーマの実を持った方がいいと言う



◎ソーマの実を売ろうとしたら怒られた

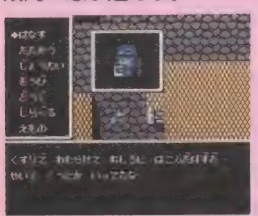
⑯ くずれ竜使いのアジト

くずれ竜使いのアジトへ行き話を聞くと、イクシュの町でひと暴れするために竜をつれて行ったらしい。

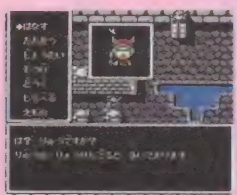
◎ハワプールにいた盗賊だ

竜の足どりを追え

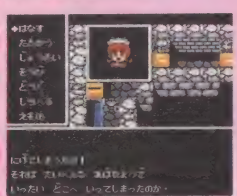
イクシュの町で酒場のおばさんに話を聞くと、竜は警察へ連れて行かれたことがわかる。警察に行くと竜はハワプールの城に連れて行かれた後だった。城へ行っても門番が中へは入れてくれない。下水道を通って城内へ忍び込もう。



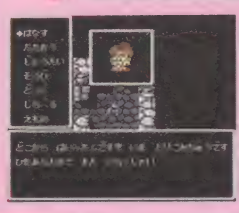
◎警察へ急いだけど、城へ行った後だった



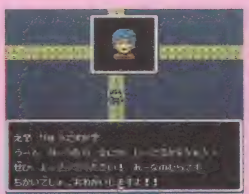
◎えっ、料理だって、そんなばかな



◎話を聞いたら竜は逃げた後だった

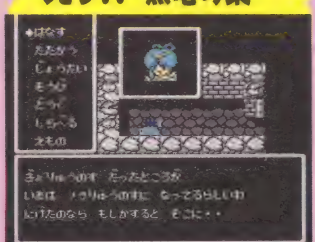


◎待女長さんに話しかけたら追い出された



◎城を出たらターラのとこが現れた

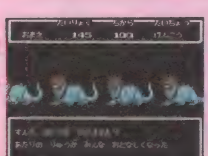
えっ!? 魚竜の巣…



◎ターラの話によると魚竜の巣に逃げ込んだらしい

再会…

ターラの話によると魚竜の巣がのらりゅうの巣になっているらしい。魚竜の巣に行くと別れた竜と出会う。



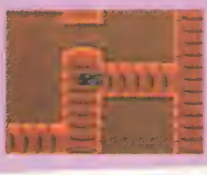
◎笛を吹くとのらりゅう達は去っていってしまう

◎ついに運命の再会、しかしでっかくなったなぁ

竜の住む天界リタ・サティア

ローカアローカを越えて

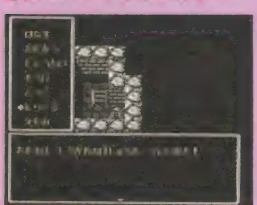
門番に牛丼を渡してローカアローカの中へ。内部はあまり複雑ではない。宝箱は全部取るようにしよう。



⑰マハトマ尼僧院

内部はカメの形をしていて、頭の部分を調べるとバジュラのある部屋へ行ける。

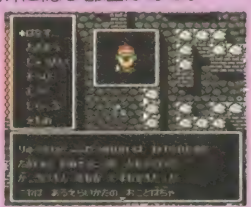
出口のすぐそばにある



倒れた通路の壁である

⑱マハンガ修道院

マハトマ尼僧院と同じつくりになっていて、同じ場所に隠し部屋がある。

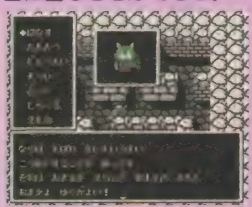


ここはマハトマと同じ作り

バジュラは祭壇の奥に

リタ・サティアへ

ここで2つのバジュラを使うとリタ・サティアの入口に出ることができる。

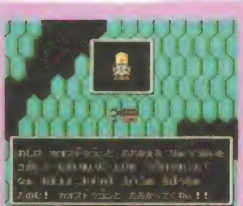


階をとんとん登っていく

リタ・サティア

塔をのぼりつめるとはらたまに出る。カオスドラゴンのいる竜の巣へは、かなり回り道をしてしまう。竜の巣はワープゾーンだらけで道に迷いやすい。

ようやくついた



ワープを繰り返してカオスドラゴンの巣へ

対決!! カオスドラゴン

ついにその姿を現したカオスドラゴン。こいつはどんな幻術をさせる

RPG 攻略大全 6

光の戦士が、クリスタルを求めて旅に出る！

ファイナルファンタジーIII

FINAL FANTASY III

スクウェア
1990年4月27日発売
フィールド型 RPG
8400円(税別)

光の源となるクリスタルを探し、戦況に合ったジョブを選び、世界の危機を救え！　フィールドマップに各ポイントのマップを加えて攻略。20のジョブを紹介だ！

これがF.F.IIIのフィールドマップだ！

世界の光の源となる4つのクリスタルを求めて、4人の若者が、このフィールドを飛びまわる。海をとりまくように環状の大陸が広がっている。空や海、川や水中でも移動できる乗り物が登場するが、各乗り物によって使える地形が決っているのだ。特に気を付けておきたいのは、飛空艇が、前作と違って山の上を飛べないこと。このマップで移動可能な範囲を確かめよう。

©スクウェア

ジョブシステムを活用しよう

世界中に散らばっているクリスタルに出会うと、いろいろなジョブを覚える。つまり、初めからどんなジョブにもなれるというわけではない。強力なジョブほど後にならないと資格を得ることができないのだ。ミニマムの魔法を使ったときなどは、どんなジョブでも攻撃力は1になってしまうので、全員を魔道師系のジョブに変更して、魔法で戦うようにしよう。

●ジョブチェンジ後は、装備を忘れるな

●小人になったら全員魔道師系にしよう

表の見方

①	②	
③		
④		
⑤	⑤	⑥
⑤	⑤	

①何番目のクリスタルに会えば、選択可能になるかを示す。
②ジョブ名称　③使用可能武器
④使用可能魔法　⑤特殊能力
⑥備考

0 たまねぎ剣士

剣・ナイフ

―

たたかう	ぼうぎょ	キャラの最初の姿が、これ。
にげる	アイテム	

1 戦士

剣・ナイフ

―

たたかう	ぼうぎょ	序盤戦で先頭に立たせよう。
にげる	アイテム	

1 モンク

カンフー

―

たたかう	ぼうぎょ	素手で戦わせよう。
にげる	アイテム	

1 白魔道師

棒・杖

白魔法

たたかう	まほう	必ず後ろに下げておこう。
にげる	アイテム	

1 黒魔道師

棒・杖・ナイフ

黒魔法

たたかう	まほう	多彩な攻撃魔法をあやつる。
にげる	アイテム	

1 赤魔道師

棒・杖

白・黒魔法(低中)

たたかう	まほう	序盤戦でかなりつかえるゾ。
にげる	アイテム	

2 狩人

弓

―

たたかう	ぼうぎょ	弓矢を自由に扱えるのだ。
まほう	アイテム	

2 ナイト

剣

―

たたかう	ぼうぎょ	中盤戦でのパーティの要。
にげる	アイテム	

2 シーフ

ナイフ・ブーメラン

―

たたかう	ぬすむ	先頭にいれば鍵をはずせる。
とんずら	アイテム	

2 学者

本

―

たたかう	しらべる	敵のHPや弱点を見極める。
みやぶる	アイテム	

3 風水師

ベル

―

たたかう	ちけい	自然の力を利用するのだ。
にげる	アイテム	

3 竜騎士

槍

―

たたかう	ジャンプ	ジャンプ中は無敵になれる。
ぼうぎょ	アイテム	

3 バイキング

斧・ハンマー

―

たたかう	ぼうぎょ	海上での戦いにはピカイチ。
にげる	アイテム	

3 空手家

爪

―

たたかう	ためる	気合いをためて一撃必殺だ。
ぼうぎょ	アイテム	

3 魔剣士

暗黒剣

白魔法(低)

たたかう	ぼうぎょ	負の力を秘めた武器を装備。
まほう	アイテム	

3 幻術師

棒

召還魔法(白・黒)

たたかう	にげる	召還魔法を使用できる。
にげる	アイテム	

3 吟遊詩人

竪琴

―

たたかう	おどかす	竪琴の音色で攻撃、回復。
おうえん	アイテム	

4 魔人

棒

黒魔法

たたかう	まほう	黒魔法のスペシャリストだ。
にげる	アイテム	

4 道士

棒・杖

白魔法

たたかう	まほう	白魔法のエキスパートだ。
にげる	アイテム	

4 魔界幻師

棒

召還魔法(合体)

たたかう	まほう	召還魔法を使いこなすのだ。
にげる	アイテム	

各ポイントにマップを加え攻略

町や村のお店で売っている品物のデータから、城やダンジョンのマップを紹介。品物のデータは、4個や10個といった、まとめ買いするときの値段もチェックしてある。また、城やダンジョンも、マップをもりこんで攻略していくぞ。各ポイントでのジョブチェンジなども、解説しているので見のがすな！

○各乗り物によって、使用可能な地形が限られている

ウルの町

最初から、いろいろな秘密が隠されている。まずは、ジョブチェンジで、戦士と赤魔道師にすることをすすめる。特に赤魔道師は、中盤まで使えるので、2人ぐらいはほしい。装備をととのえたら、町はずれの倉庫へ行き、ケアルを手に入れよう。倉庫へ行く途中の道にも敵が出てくる。つぼの中などにある、ポーションは必ず取っておこう。

○まずは、長老のトパパに会いに行ってみよう

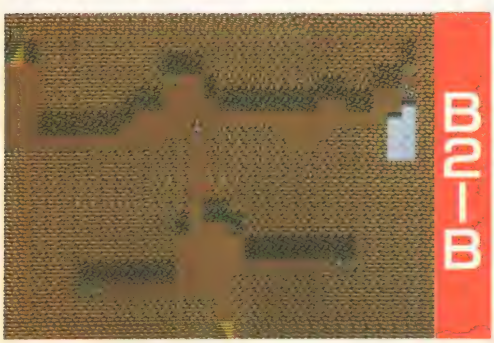
○たまねぎ剣士のままでは心細い。ジョブチェンジだ

商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	ヌンチャク	60G	216G	481G
めぐすり	40G	144G	321G	ふ く	50G	180G	401G
どくけし	80G	288G	641G	かわのよろい	95G	342G	761G
ナイフ	20G	72G	161G	かわのたて	40G	144G	321G
ダガー	60G	216G	481G	かわのぼうし	15G	54G	121G
ロングソード	100G	360G	801G	どうのうでわ	80G	288G	641G
つ え	40G	144G	321G	ポイゾナ	100G	360G	801G

祭壇の洞窟

ウルの町のスグ北にある洞窟がここ。洞窟の奥には風のクリスタルがある。そこへたどりつく前に、たくさんの宝箱があるので、残らず取っておこう。B3は、カベで先に進めない。ここは近くにある、意味ありげな岩を調べると、道が開けるのだ。

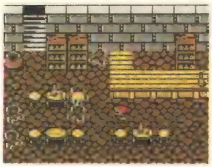
○カベて、行き止まりになっている。近くの岩を調べよう



カズスの町

ここの町の人は、透明のおばけになっている。しかし、恐れずに話を聞いてみると、おばけといっても敵ではないということがわかる。酒場には、あのシドがいるぞ。シドに話をすると、飛空艇を貸してもらえる。これで、行動範囲がグンと広がるのだ。ミスリル鉱山の手前には、誰もいない小屋がある。ツボの中をかたっぱしから調べよう。

○町の入口にいる男は、なにかにおびえているようだ

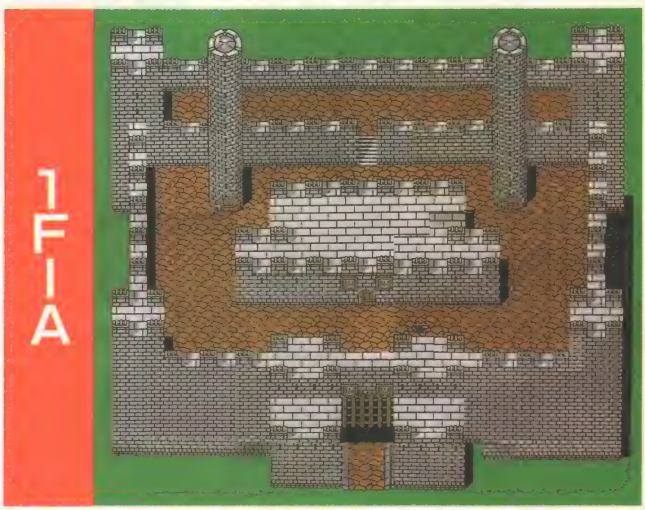


○町の中は、体の輪郭しか見えないおばけでいっぱい

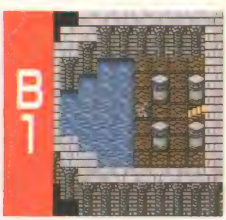
商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	ミスリルのたて	180G	647G	1442G
めぐすり	40G	144G	321G	ミスリルのかぶと	130G	468G	1042G
どくけし	80G	288G	641G	ミスリルのこて	120G	432G	961G
ミスリルロッド	400G	1938G	3204G	ミスリルのうでわ	120G	432G	961G
ミスリルナイフ	500G	1797G	4004G	ファイア	100G	360G	801G
ミスリルソード	500G	1797G	4004G	ブリザド	100G	360G	801G
ミスリルアーマー	350G	1258G	2803G	スリプリ	100G	360G	801G

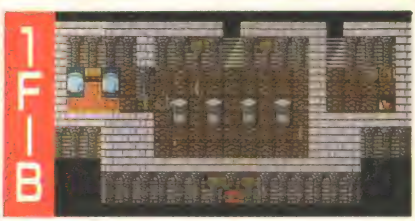
サスーン城

カズスの町から森をぬけて、西へ行ったところにサスーン城がある。ここの城の中も、おばけだらけなのだ。とりあえず、王様の部屋に行ってみよう。ここにいるおばけに話を聞くと、おばけだらけになった原因と対策がわかるだろう。左右にある2つの高い塔が秘密を解く重要なポイントになっている。

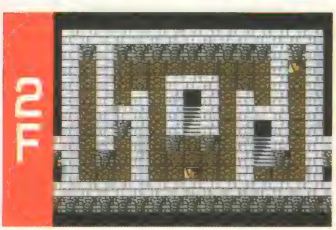


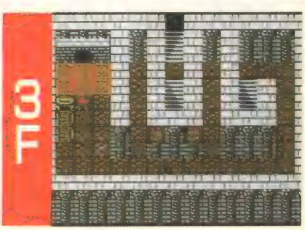
○城の入口には困りはてた男がいるのだ

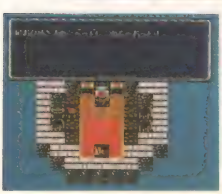




○城の大広間のベッドで回復もできる







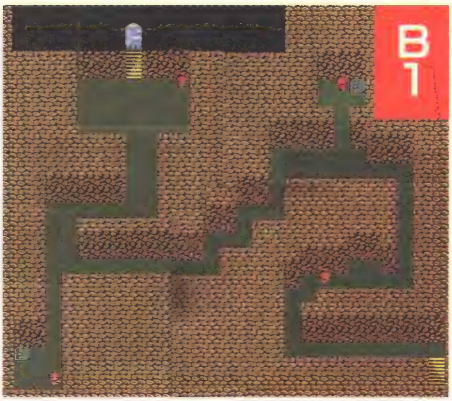
○右の塔の最上階はお姫様の部屋らしい

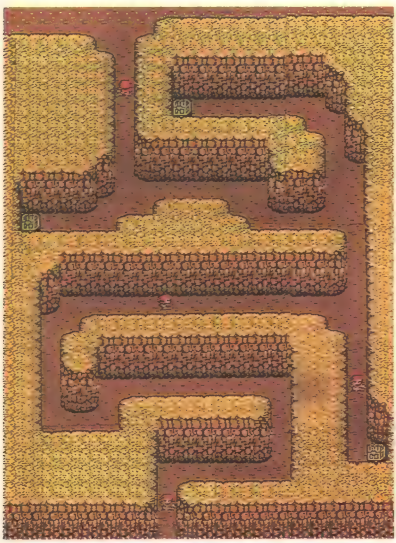
封印の洞窟

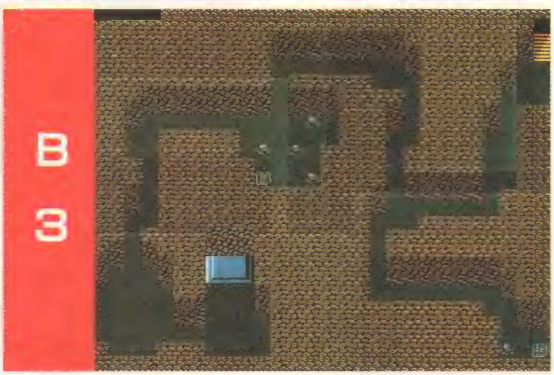
カズスの町やサスーン城にいたおばけは、人々が姿を変えられていたのだ。その秘密を解くカギは、この洞窟にある。シドの飛空艇を使い、洞窟へ行こう。この洞窟には、サスーン城のサラ姫がいる。サラ姫は、重要な情報を教えてくれ、しかも、仲間に加わるのだ。地下3階まで進んでいくと、ある男に会う。こいつがカギを握っているぞ。

○飛空艇で洞窟へ！

○おや？　こんなところにサラ姫がいた







カナーンの町

おばけにされた人々を元に戻すことができたら、カヌーを使い、飛空艇を取りにもどろう。次に、カズスの町でタカじいさんに飛空艇をパワーアップしてもらい、カナーンの町へ向かおう。ここでは、デッシュという男の話を耳にする。デッシュは小人になれるという魔法を持っているという。ここは、デッシュをおいかけて山に向かおう。

○町の中に入ると、シドじいさんは仲間からはずれるのだ

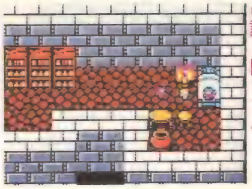
○デッシュはミニマムの魔法を持って山へ向ったらしい

商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	ミスリルのかぶと	130G	468G	1042G
めぐすり	40G	144G	321G	ミスリルのこて	120G	432G	961G
どくけし	80G	288G	641G	ミスリルのうでわ	120G	432G	961G
ミスリルロッド	400G	1938G	3204G	ケアル	100G	360F	801G
ミスリルナイフ	500G	1797G	4004G	サンダー	700G	2516G	5606G
ミスリルソード	500G	1797G	4004G	ポイズン	700G	2516G	5606G
ミスリルアーマー	350G	1258G	2803G	ブライン	700G	2516G	5606G
ミスリルのたて	160G	647G	1442G				

トーザスの町

普通に捜していたのでは、絶対に見つけることができないのが、この町。ミニマムの魔法を使って小人にならないと、町の中には入ることはできない。ここからは、しばらく小人になって進んでいくので、全員魔道師系のジョブに変えて、魔法中心で攻撃しよう。また、ここのシエルコ先生という人に会い、ミラルカの谷へと向かおう。

●ミニマムの魔法を使い、小人になるのだ



●まず、シエルコ先生に話を聞いてみよう

商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	スリプル	100G	360G	801G
めぐすり	40G	144G	321G	サンダー	700G	2516G	5606G
どくけし	80G	288G	641G	ポイズン	700G	2516G	5606G
こびとのパン	200G	719G	1602G	ブライン	700G	1516G	5606G
ファイア	100G	360G	801G	エアロ	700G	2516G	5606G
ブリザド	100G	360G	801G				

バイキングのアジト

ここのバイキングは、なぜかみんなしょんぼりしている。しかも、海賊なのに海に出ないようだ。北にある、ネプトの神殿で解決の糸口がつかめるらしい。しかし、ネプトの神殿には、今まで以上の敵が、わんさかいる。水中に住む敵が多くなってくるので、サンダーの魔法を手に入れておこう。とりあえず、このバイキングのアジトをベースにして、レベルアップしておくことだ。ネプトの神殿では、また、小人になって進んで行くので、魔道師系にジョブチェンジだ！

●バイキングといえば威勢のいい海の男なのだが、なぜかみんな元気がない

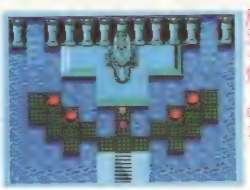
●とにかく彼らに話を聞いてみよう

●北にある神殿が秘密を握っている

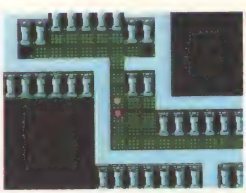
商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	スリプル	100G	360G	801G
めぐすり	40G	144G	321G	サンダー	700G	2516G	5606G
どくけし	80G	288G	641G	ポイズン	700G	2516G	5606G
ファイア	100G	360G	801G	ブライン	700G	2516G	5606G
ブリザド	100G	360G	801G				

ネプトの神殿

神殿の中に入ると、片目の竜の像がある。竜の像を調べてみると、目玉の無いほうの穴に、小さくなれば入れることがわかる。ここも、ミニマムの魔法を使い、小人になろう。この竜の中は、ダンジョンみたいになって、敵も出てくるのだ。このネプトの神殿をクリアすれば、エンタープライズが手に入るぞ。



●ここもミニマムの魔法を使うのだ



●竜の中はダンジョンのようになっている

●目の穴から中に入れるのだ！

●ヤッタ！ エンタープライズを入手だ

トックルの町

ネプトの神殿のすぐ南にある町がここ。町の人は、なぜかみんなピクピクしている。建物も壊れていて、何か恐ろしいことがあったらしい。ここでは、町の人から情報を得て、原因をつきとめよう。

エンタープライズで来るのだ

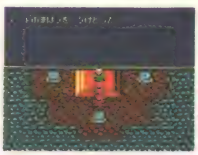
話しかけても逃げていく人

建物もメチャクチャなのだ！

グルガン族の谷

アーガス城の西に位置するのが、このグルガン族の谷だ。ここの人々は、未来がわかるという特殊な能力を持っている。

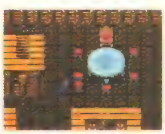
ここで入手できる情報は、未来のことを話してくれるだけあって、どれも重要な情報ばかり。しかも、ここではゲーム進行上、絶対に必要な魔法の1つ、トードの魔法も手に入れることができるので、絶対に訪れよう。



トードの魔法だ

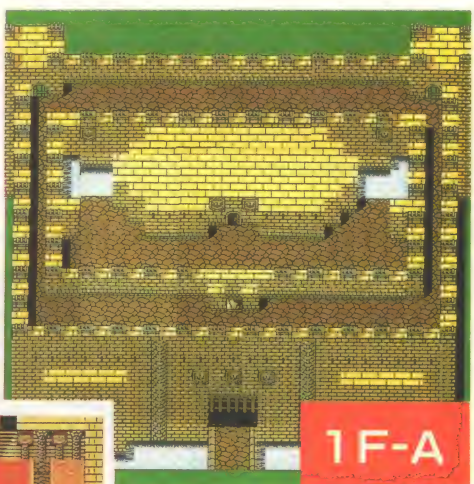
アーガス城

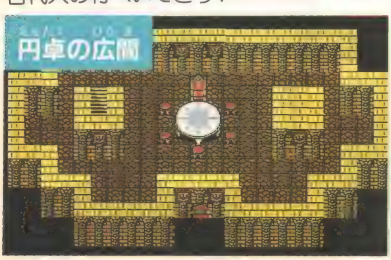
この城は、人っこ1人いないのだ。しかも敵も出てこないので、妙な雰囲気である。とりあえず、ある程度城の中をひと回りしたら、次の目的地へと向かおう。しかし、後半では、重要なポイントとなるので、城の中のマップは覚えておくのが良いだろう。さあ、次は南西にある古代人の村へいそごう！

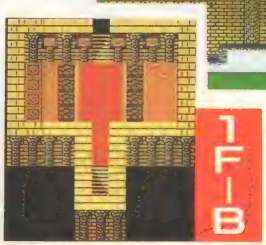


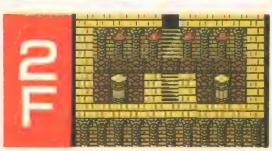
広い城の中には誰もいない

なにか妙だなあ







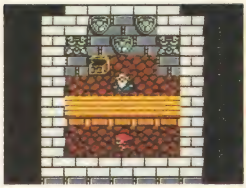


古代人の村

ここの村では、グルガン族の谷で得た情報とは、くらべものにならないほどスゴイ情報が得られる。とにかく、１人残らず話を聞くようにしよう。また、お店で売っている品物のほうも充実しているので、装備をととのえておくことをすすめる。

この村の人々には、１人残らず話を聞くようにしよう

売っているモノの種類も豊富なのだ



とりあえず、一通りのモノは揃ってる

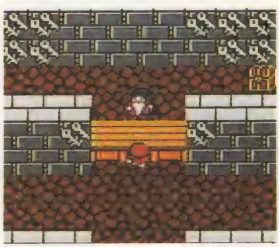
商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ポーション	150G	540G	1202G	ほのおのや	30G	108G	241G
ハイポーション	1200G	4313G	9610G	こおりのや	30G	108G	241G
きんのはり	300G	1097G	2403G	ツノガイのよろい	1250G	4493G	10010G
おとめのキッス	100G	360G	801G	フレイムメイル	2400G	8625G	1010G
やまびこそう	100G	360G	801G	はちまき	1200G	4313G	9610G
うちでのこづち	100G	360G	801G	けんぼうぎ	2000G	7188G	16016G
めぐすり	40G	144G	321G	まどうしのふく	2000G	7188G	16016G
どくけし	80G	288G	641G	サイトロ	100G	360G	801G
サーペントソード	1500G	5391G	12012G	ファイラ	1500G	5391G	12012G
ワイトスレイヤー	1000G	3594G	8008G	ブリザラ	1500G	5391G	12012G
もえるつえ	3500G	12579G	28028G	サンダラ	1500G	5391G	12012G
こおるつえ	3500G	12579G	28028G	ケアルラ	1500G	5391G	12012G
キラーボウ	2000G	7188G	16016G	テレポ	1500G	5391G	12012G
いかずちのや	30G	108G	241G	ブライナ	1500G	5391G	12012G

ギサールの町

南東にある辺境の町ギサール。ここは、今までの旅のつかれをいやしてくれるような、のどかな町である。この町は、でぶチョコボを呼び出すときに必要なギサールの野菜の特産地でもある。魔法のほうも、種類が豊富なので、ここで魔法をド〜ンと手に入れておくのも良い。しかも、まほうのカギまで売っているので、ぜひ買っておこう。

おやおや？　なぜか、チョコボがしゃべっちゃうのだ！

カワイイ羊飼いだ♡



まほうのカギを買おう

ギサール名物、ギサールの野菜を栽培しているらしいね

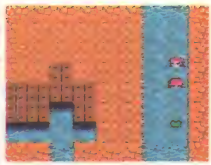
とにかく、苦しい冒険の中で、ホッと一息つけるのどかな町だね

商品	×1	×4	×10	商品	×1	×4	×10
ギサールのやさい	150G	540G	1202G	ブリザガ	3000G	10782G	24024G
まほうのかぎ	100G	360G	801G	シェイド	3000G	10782G	24024G
トード	700G	2516G	5606G	ライブラ	3000G	10782G	24024G
ミニマム	700G	2516G	5606G	コンフュ	3000G	10782G	24024G
ブレイク	3000G	10782G	24024G	サイレス	3000G	10782G	24024G

オーエンの塔

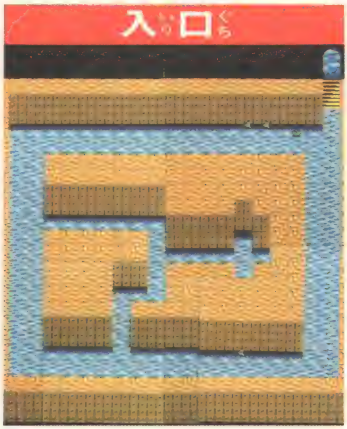
アーガス城の北にある、半島にそびえ立つ塔だ。この塔は、この世界の重要な役割を占めているらしい。その役割とは、実際に塔の内部に入って確かめてみるしかない。塔の入口に入ると、カエルがたくさんいるだけで、内部に入れそうな入口はどこにもない。ここでは、トードの魔法を使い、カエルに変身して、内部へ入りこもう。

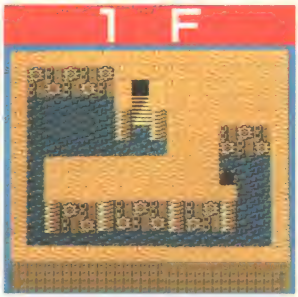
塔は10階まであるのだが、進んでいくうちに無気味なメッセージが出たり、行き止まりのようになっていたりする。デッシュに話しかけて、アドバイスを受けながら進んでいこう。

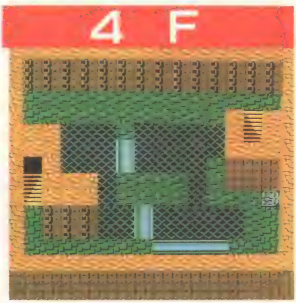


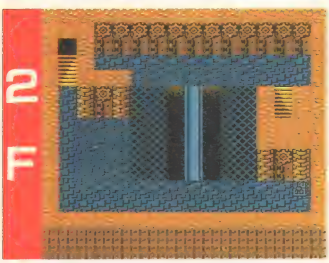
●入口にはカエルばかりが、ワンサカいるのだが。

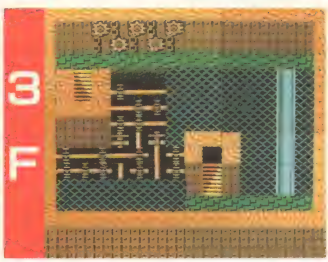
●記憶喪失のデッシュが重要なカギを握っているのだ

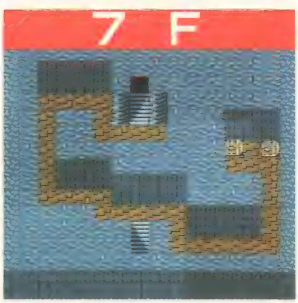


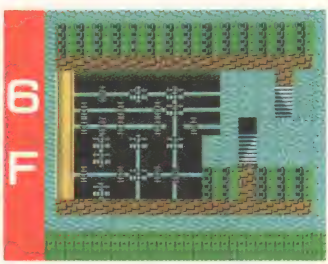


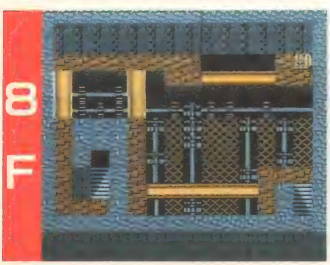


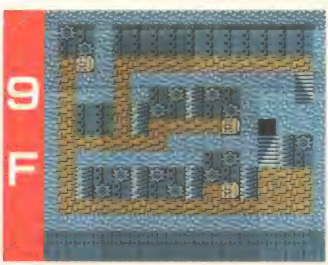


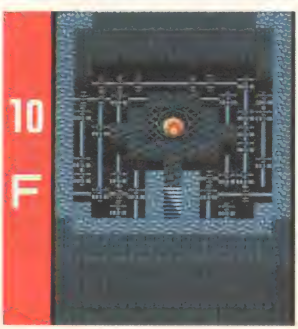










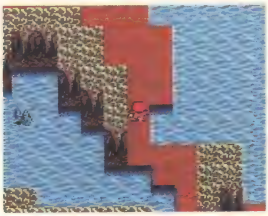


ドワーフの洞窟

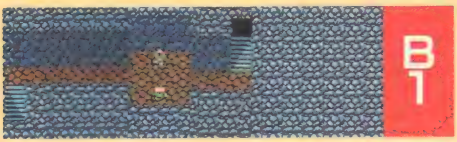
北西にある小島の洞窟に、ドワーフたちが住んでいる。情報集めをしていると、グツコーというヤツが、ドワーフの宝である、ドワーフのつのを盗んで、地底湖に逃げてしまったことがわかるだろう。地底湖には、ドワーフの洞窟の地下3階から行けるが、ここもトードの魔法を使って、カエルにならなければならない。

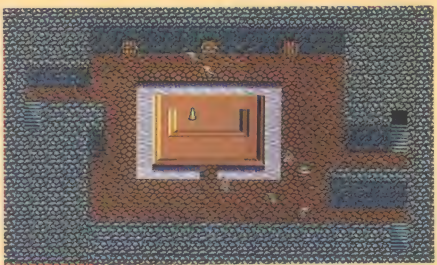
地底湖は、それほど強い敵はいないのだが、マップが入りくんでいるので、少々迷ってしまうかもしれない。ここは、マップを参考にして、目的となる、グツコーを探すのが無難だろう。

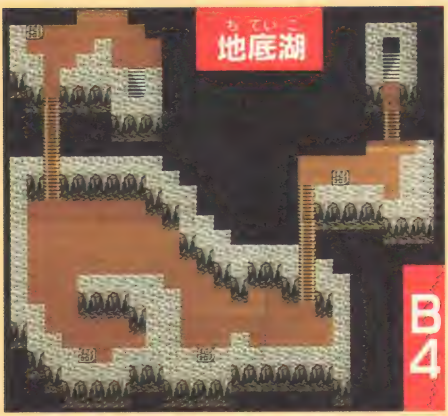
グツコーを探し出せ！

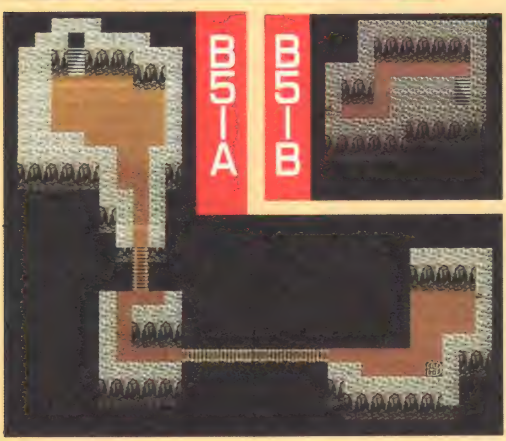


地底湖を調べまくろう







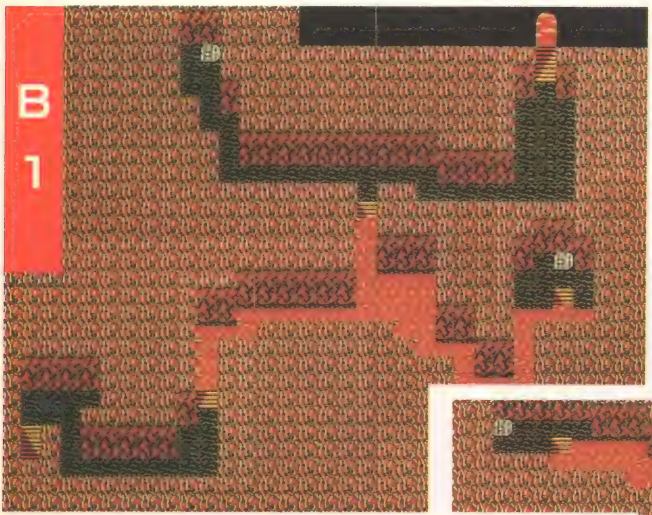


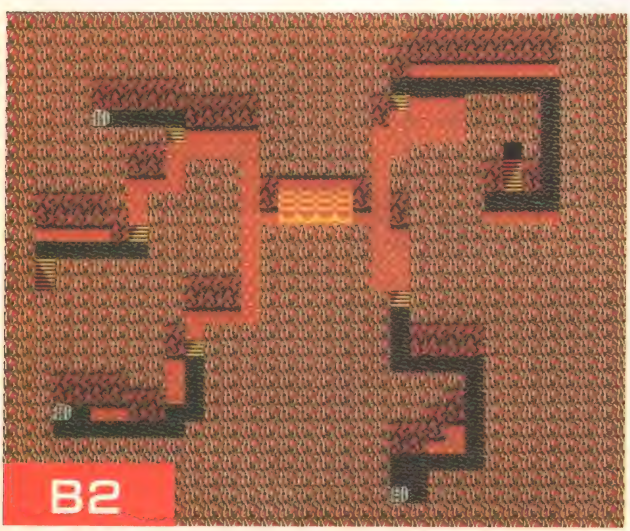
炎の洞窟

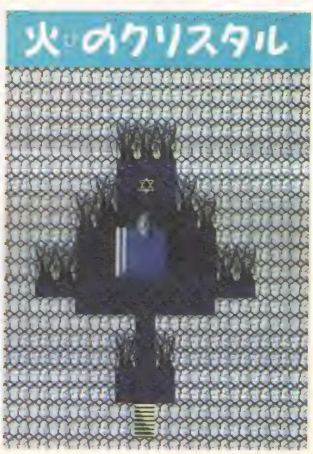
地底湖に逃げたグツコーからドワーフのつのを取り返して、ドワーフの洞窟に戻ると、再びグツコーが現れ、ドワーフのつのをとって炎の洞窟へ逃げていく。炎の洞窟にはダメージゾーンがあり、サラマンダーというボスもいる。ボスを倒せば、火のクリスタルに出会えるぞ。

●再びグツコーが現れて、炎の洞窟へと逃げていった

●こいつが、ここのボス。2つめのクリスタルは近い

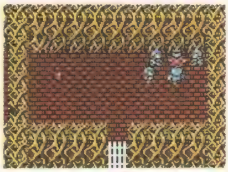






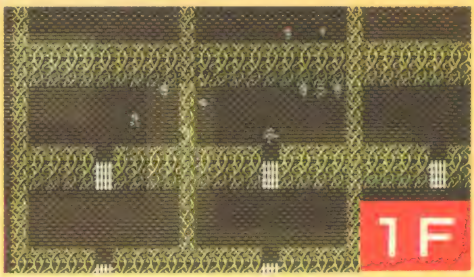
ハインの城

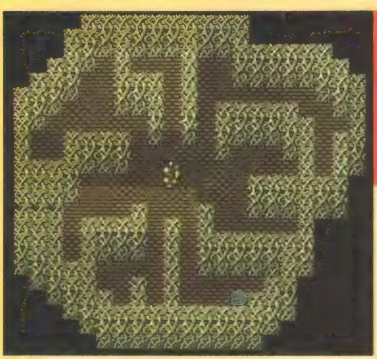
火のクリスタルに出会うと、ジョブの選択範囲が広がる。ナイトや学者などに変わることができるのだ。ここからは、学者がかなり使えるので、1人は必ずジョブチェンジさせておこう。火のクリスタルに出会い、トックルの町へ戻ってくると、いきなり何者かにつかまってしまう。気が付くとハインの城の牢屋にいることがわかる。ここにはアーガス王までも、捕えられている。とりあえず、周りの人に話しかけると、うちでのこづちをくれる人がいる。これを使い、小人になってここを抜け出そう。ハインは学者の特殊能力を使って倒すのだ！　ハインを倒すと新たな旅がはじまる。

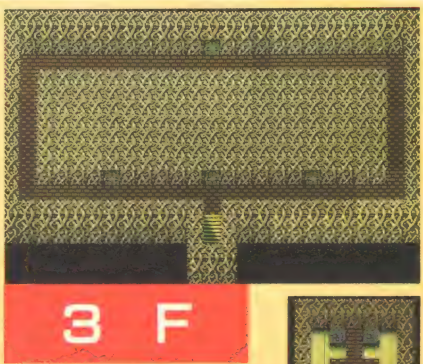


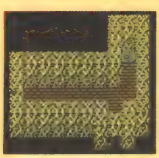
●ここも、小人になって進んでいくのだ。けっこうつかれるゼ！

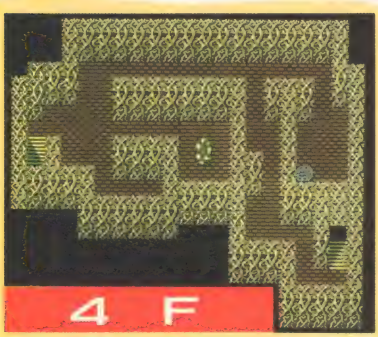
●弱点を変えながら攻撃をしてくるのだ

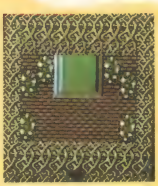












RPG 攻略大全 7

英雄を救出すべく、英雄が立ちあがる!!

魔神英雄伝ワタル外伝

MASHIN EIYUDEN WATARU GAIDEN

ハドソン
1990年3月23日発売
アクションRPG
6800円(税別)

レベルアップは戦闘シーンの腕しだいという、このゲームだけど、謎解きに腕前はちょっと関係ないかな。フローチャートと共に、重要ポイントを押さえていこう!!

これがM2界層マップ

左の図は、救世主ワタルがまぎれこんでしまった不思議世界「M2界層」だ。これから君が旅をする世界でもあるので、位置関係を覚えておけば、何かと冒険が楽になるだろう。地図の各部分が色分けされているけど、それらは下のフローチャートと対応しているので参考にしてほしい。

最短攻略フローチャート

コンチャス草原
1. 遊牧民の村
2. 呪いの泉
3. 商人の村
4. 虹の国
5. 虹の国城内
6. 北への洞窟

ミブル氷原
7. 氷原の塔

ザナミー海岸
8. 港町シャバン
9. 海のダンジョン

ザナミー海岸
10. 港町シャバン
11. うつくし村
12. 港町シャバン
13. うつくし村
14. かくれ里地下通路

カガサスジャングル
15. かくれ里
16. 食糧貯蔵庫
17. かくれ里
18. デザートウェイ

ツキノ砂漠
19. ピラミッド
20. ダンブロード

チャップス沼
21. 風の国
22. 泉の水路
23. 風の国城内
24. チャップス沼
25. 風の国地下道
26. 湿地のダンジョン

チャップス沼
27. 通行止めの家
28. 森の宿
29. サンダーロード
30. 雷神の家
31. 雷神のエリア

ザナミー海岸
32. ドラゴンルーム
33. ドラゴンタワー

ミブル氷原
34. 最後の塔

チャップス沼
35. マウンテンウェイ

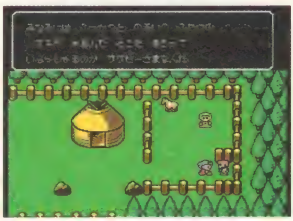
36. ダボード山脈

©サンライズ・R-NAS・NTV・HUDSON／WESTONE

まずは、情報集めだ!!

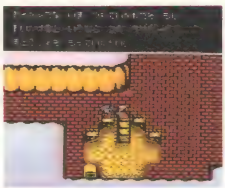
①遊牧民の村～②呪いの泉

スタート地点はコンチャス草原からなのだ。このエリアから抜けるには、2つの出入口がある。しかし、両方とも通行止めになっているよね。とりあえずマップ下の方は無視して、上の方から出ることを目標にしよう。遊牧民の村で情報集めだ!!



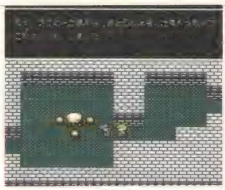
◎なんと、泉には生き物の力を変える力が!? ワタルが心配だ

◎南の方にワタルがいるらしい!?



◎彼に会いに行ってみよう

◎魔道書入手 しかしワタルはいない



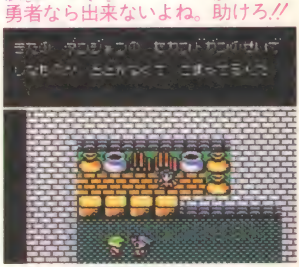
◎北の通行止めの家が通してくれるのだ

③商人の村～④虹の国

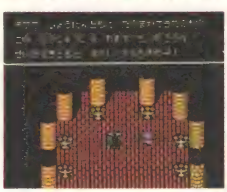
コンチャス草原、次のエリアは、まず商人の村へ行こう。虹の国へいきなり行っても追い返されてしまう。行くだけムダなのだ。虹の国へ入るアイテムの「通行証」は商人の村でヒントを得られるぞ。先のためにここらでレベルを上げておこう。

◎この人は商人の村の村長だよ

◎困っている人を見捨てるなんて勇者なら出来ないよね。助けろ!!



◎いきなり虹の国へ行ってもダメなのだ



◎と、いうわけでセカンドガンと対決だ

◎勝ては村長から通行証をもらえるぞ!!

⑤虹の国城内

やっとの思いで虹の国に入れたけれど、虹の国ではブリキンナイトというマシンが暴れていた。国の人々や、ひいては王女のためにも対決だ!! 勝つと王から重要アイテムをもらえるぞ。

◎彼の頼みはみんなの願いだよ!

◎戦う前にセーブを
◎ブリキンナイト!!

⑥北への洞窟

虹の国にいたブリキンナイトは、ワタルを連れ去ったヤツとは別人だった。となれば、別のエリアへ向かうしかない。しかし、入口となる洞窟の前には岩が。‥‥どかせば良いのだ。

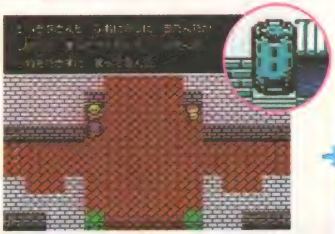
○この、ごほうびさえあれば

○魔法のおかげで岩が動くぞ!!

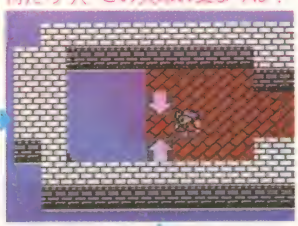
シバラクとヒミコはどこに!?

⑦氷原の塔～⑧港町シャバン

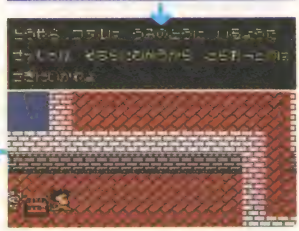
新しいエリアはミブル氷原。まずは、氷原の宿を拠点として、新しい敵キャラ達と完璧に戦い慣れておこう。そのあとでミブル氷原を見てまわろう。宿で、チラッと話を聞けた氷原の塔が見つかる。そこにはシバラクがいるハズだ!! 塔のすみずみまで調べまくり、シバラクと会えれば、なんと戦神丸を手に入れることができるぞ!! あとは1Fの船着場へ寄るだけだ。



○これが氷原の塔。シバラクが船に乗りに来たんだって



○あちこち歩きまわっても、シバラクに会えない‥。それにしても何だろう、この矢印の集まりは？



○やっとシバラクに会えた！ が、彼は捕われていたのだった。2人で協力して脱出だ!!

○シバラクを助けたあとは、船が使えるようになるのだった

○シバラクは北へ向かったとの情報だ

⑨海のダンジョン

船にゆられてやってきた次のエリアは、ザナミー海岸だ。そして最初にたどり着いたのが港町シャバン。宿屋が1軒あるだけの小さな町‥と思ったら、津波の被害で水没していたのだ。原因はドアクダーによって洞窟に閉じ込められてしまったサーペントが、逃げ出そうとした際に暴れたため波が町を襲ったのだ。と、いうわけで、サーペントと町の人々を救うためにダンジョンへ向かえ!! サーペント救出法はスグわかるハズだ。

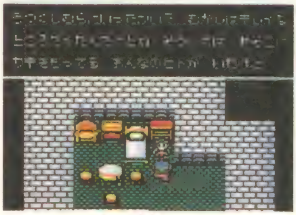
○波は南のほうから来た

○町が沈んだ原因は海に住むサーペント。でも彼が悪いんじゃないみたい

○やっとサーペントに会えた。彼の言う通りにして、助けてあげよう

⑩港町シャバン～⑭かくれ里地下通路

サーペントを助けたら、今度はうつくし村をたずねよう。港町シャバンで聞いた話によると花が美しく咲き乱れていた村だそうだ。再び花を咲かせるため干上がった井戸を元に戻さなくては。それには船乗りの力を借りてサーペントの涙を手に入れろ。勇者の鍵を見つける為にも。



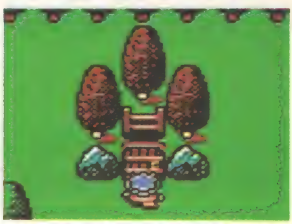
●鍵は緑の花の下に。でも花が咲いてないからわかんない

●船を借りサーペントの涙を取りに行け

●船にゆられるままサーペントに会えた

●うつくし村に鍵が!?

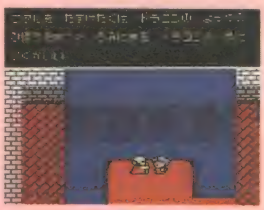
●涙は井戸に投げるのだ。これで鍵を探すことができるぞ!!



●緑の花の下から勇者の鍵を取ったら、早速南の扉を開け、次のエリアをめざすのだ!!

リンクスの話を聞け

うつくし村の道具屋の２Ｆからリンクスという賢者の家へ行くことができる。彼の話は何度も聞いて覚えておけ!!



●ワタルを助ける手がかりだ

⑮かくれ里～⑱デザートウェイ

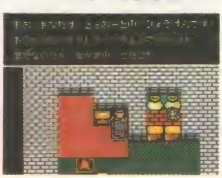
地下通路を抜けて出たところは隠れ里だった。ここの住人達の様子が何だかおかしい。なんと、ヒミコの大食いが原因で食糧難に陥っていたのだ！　これを解決するには、北の食糧貯蔵庫へ行き食糧を持ち帰らなければならない。しかし、見事任務を達成すれば幻神丸が手に入るのだ。次の目的は、ツキノ砂漠のピラミッドにある魔道書だ!!

●村の食糧を食いつくしたヒミコ

●貯蔵庫に行けば、食糧は案外、あっさり手に入るぞ

●食糧貯蔵庫は北に。。みんな、自力で行けないほど弱ってる

●●岩を壊す魔法を探せ!!

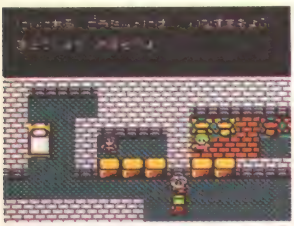


●ヒミコを捜してカガサスジャングルへ

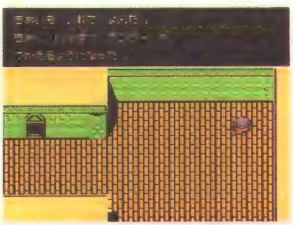
謎解きのための謎を解け！

⑲ピラミッド～⑳ダンプロード

ここでの目的は、カガサスジャングルから更に先へ進むための通路をふさいでいる岩を壊す魔法を探し出すことなのだ。今までしっかり情報を集めてきたキミなら、ピラミッドに魔道書があることはわかってるよね。というわけで、全力でピラミッドを探索しよう。ここには魔道書のほかに、ゲームの進行に関する重要アイテムもあるぞ!!



わーい、これてピラミッドに魔道書のあることがはっきりしたそ



魔道書は見つけたら読むべし！持ってるだけじゃダメだよん

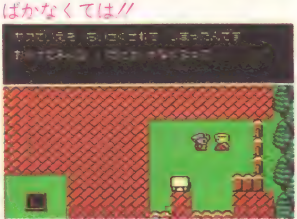
これが邪魔な岩だ

魔法を使えばこの通り先に進めるぞ

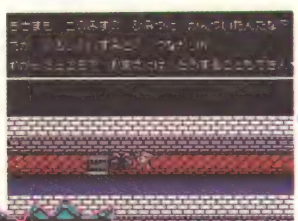
㉑風の国～㉖湿地のダンジョン

カガサスジャングルをぬけたらチャップス沼に出た。まずは風の国へ行こう。ここ、風の国の住人は、家が縮んでしまう奇妙なガスに悩まされている。ここでの攻略ポイントは、国の上の方にある井戸だ。国の人達の話をよーく聞いて、井戸の中へ飛びこんでみよう！

ほらほら、街が…！



家を小さくしたガスの正体をあばかなくては!!



邪魔なマシンを倒せ

こいつが悪の元凶なんだあ!!絶対勝てよ

勝ったらマシンの後始末をしろ

虹の国が元に戻ったぞ!!

王様に会おう

風の国の人々から、さかんに魔道書のことを聞かされる。見つけるのはたやすい。素直に王様に会えば道は開ける。

これだ！　この階段が

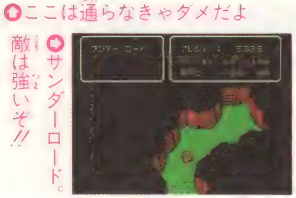
新たなる道が開かれた!!

㉗通行止めの家～㉛雷神のエリア

コンチャス草原のお金を払わなくてはいけない通行止めの家を覚えているかな？　冒険の初めの方ではとても払えなかったお金も今なら楽に払えるよね。ちなみにあるアイテムを使うと、現金を払わなくてもすむんだけど…。それは自分で考えよう。

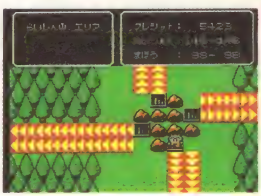
一番最初にたどりつく森の宿から、サンダーロードという洞窟をぬけると、今まで聞いたこともないエリアが　。ここで今までより強いマシンがもらえる。

強いばっかりで、ここ森の宿はまさにオアシス。活用しよう



ここは通らなきゃダメだよ

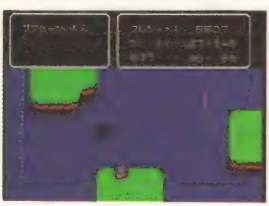
敵は強いぞ!!サンダーロード。



どこだ、ここは。

㉜ドラゴンルーム～㉝ドラゴンタワー

ザナミー海岸のスミの方にある不思議な部屋「ドラゴンルーム」。ここは今まで見つけてきたドラゴンの４つの秘宝を集める所なのだ。右のリンクスの言葉を思い出し、スミズミまで宝箱を開けていれば見つかるよ。



あれに見えるは…？

ドラゴンの秘宝

㉞以降は……

さて、無事にドラゴンの秘宝とドラゴンルームの謎が解けたかな？　謎が解けたキミは、今まで、見ることができても入って探険することのできなかった幻の「ドラゴンタワー」に足を踏み入れることができるハズだ。

ドラゴンタワーで、君は彼と感動の対面をすることだろう。

そのあとで行ってないところを思い出すのだ。賢明なキミなら、まず、ミブル氷原の、もう１つの塔のことを思い浮かべるだろう。この塔は「最後の塔」と命名されているが、実は冒険はまだまだ続く。ここまで来れたなら苦難の道ではないだろう。がんばれ!!

湖の中にポツンと立つ塔。道の謎は、今解かれるだろう

RPG 攻略大全 8

魍魎戦記 摩陀羅 MADARA

魍鬼に奪われた、8つの身体を取り戻せ！

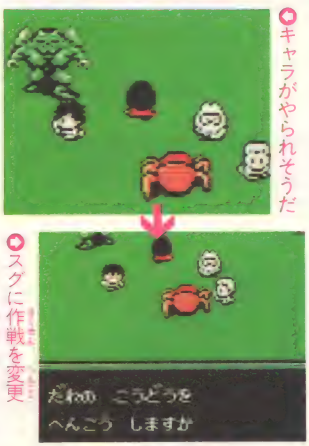
コナミ
1990年3月30日発売
フィールド型RPG
8500円（税別）

摩陀羅世界全図付きで、イベントをクリアするために必要なポイントをわかりやすく解説。魔法の本の入手場所が一目でわかる一覧表。もうミロク帝との対決も夢じゃない！

戦闘システムを学ぼう

戦闘モード

戦闘システムはオートバトル。作戦コマンドの指示どおりに、キャラが戦ってくれるゾ。戦闘中に不利だと思ったら、スグに作戦を変更しよう。さもないとキャラは倒れるまで戦っちゃうからね。でも、「にげる」コマンドを使うと、敵キャラに追い討ちをかけられてしまい、あまり意味がないようだ。手遅れにならないような作戦をたてることが必要だよ。

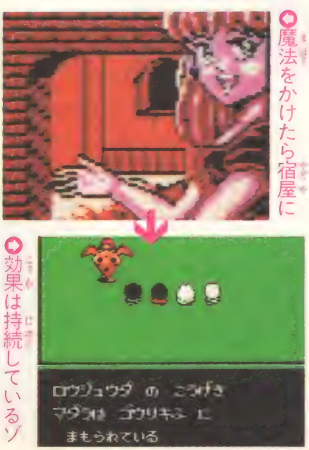


○キャラがやられそうだ

○スグに作戦を変更

魔法モード

魔法は、掌妙勁、霊術、シャーマン魔法の3種類。このうち掌妙勁とシャーマン魔法は、戦闘中にしか使用できないのだ。掌妙勁は攻撃のみ、霊術は防御、シャーマン魔法は攻撃・回復といった効果があるので、ウマい使い分けが必要だよ。たとえば、キャラに霊術をかけて宿屋に泊まってみよう。攻撃補助や防御の霊術は、しばらく効果が残るハズ。いろいろ試してみてね。



○魔法をかけたら宿屋に

○効果は持続しているゾ

隊列を使い分けよう

ザコキャラとの戦闘は、Ⓐか Ⓑの隊列にしよう。真ん中のキャラのHPが少ない場合は、両わきのファイターを半キャラ上げたⒷの隊列がいいみたい。ボスキャラとの戦闘はⒸの隊列で。魔法の攻撃にはあまり意味がないけれど、先頭で戦うよりは安全だ。

○ザコとの戦闘では横一列で

○真ん中のキャラのHPが少ない

○ボスキャラと戦う場合は

©SHOU TAJIMA and MADARA PROJECT／YUKIHIRO KURODA／Kadokawa Shoten／KONAMI

摩陀羅世界全図

マップ上の数字は攻略ルートの順番を、アルファベットはクリアに必要がない場所を示した。それぞれ下表の地名に対応している。

摩陀羅世界全図対応攻略ルート

1 日修羅の村	13 ソーマ国地下道	25 ボダイの町	37 港町シンポー
2 妖血淵	14 ソーマ国	26 滝	38 ドウダンの村
3 暴将狼吟の砦	15 ソーマ国西の洞窟	27 リョサンの村	39 モーゼの小屋
4 海辺のほこら	16 砂の壁、炎の回廊	28 魔剣の洞窟	40 廃墟
5 レインツリー	17 ミタマの村	29 ヨミの城	41 フダラクの古城
6 禍耳幽羅の城	18 ピラミッド	30 ローヤンの村	42 高野山入口
7 雨の河	19 クグツの村	31 前方後円墳	43 高野山の寺院
8 龍雷のダンジョン	20 貂魅伐跨の城	32 海龍の村	44 バントウ
9 風姫の村	21 ラセン城	33 要塞都市	45 コシの村
10 セイリンの村	22 ガウロ・ブウロの村	34 海岸の村	46 エゴンの砦
11 ホウライの寺院	23 天の巨木	35 ホウライ島の港町	47 天の都
12 イカルガの村	24 シンラの村	36 ホウライ島のほこら	48 須弥山

A ノアの方舟	
B 那由多のほこら	
C シャンロンのほこら	
D シーファンの村	
E 砂漠の廃墟	
F シャオロンのほこら	
G 雪原への地下道	
H エスキモーの村	
I 雪原の洞窟	
J エンロンのほこら	

オロチ族のオーブを手に入れろ

1 日修羅の村

まずは、汰々羅の病気を治すため、妖血淵に白のソーマを取りに行くところから始まる。医者の話を聞いたら、さっそく沙門を仲間にして、妖血淵へ行ってみよう。

2 妖血淵

ソーマの精は邪兎と暴将狼侮の陰謀によって、封印されてしまった。そして2匹は暴将狼呀の砦へ。暴将狼侮を倒してから戻ってみると、封印がとけて、ソーマの精が復活しているソ。

3 暴将狼呀の砦

まず、狼のカギを手に入れて、砦にとらわれている捕虜を救出しよう。情報を入手したら、暴将狼侮に戦いを挑む。暴将狼侮を倒したら、妖血淵に戻ればいい。封印がとけているハズ。

4 海辺のほこら

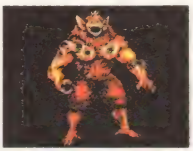
汰々羅の病気を治したあとに、このほこらに来ると老人がクサナギの剣をくれるソ。そして、日修羅の村に戻ると、村が暴将狼呀に襲われているのだ。クサナギの剣の威力を見せてやれ!!

5 レインツリー

暴将狼呀を倒すと、汰々羅がパーティに加わり、レインツリーの封印をといてくれる。摩陀羅の出生を話しているときに、汰々羅は邪兎に刺されてしまうが、死ぬ間際、バトルギミックとサザナミをくれるソ。

6 禍耳幽羅の城

雨の河に行くには、鰯鬼八大将軍の禍耳幽羅を倒さなければならない。禍耳幽羅を倒せば、耳が戻ってくるのだ。



◎禍耳幽羅を倒し、殺された汰々羅の仇を討て

7 雨の河

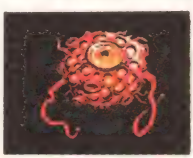
雨の河の浅瀬には、咬将蟠爬が禍耳幽羅の仇を討とうとまちぶせている。倒せば、北の大陸に行けるソ。

8 龍雷のダンジョン

このダンジョンには、白沢が捕らえられている。龍雷武帝を倒して救出しよう。風姫の村で仲間になれるソ。

9 風姫の村

村人を操る鰯犬を倒したら、村の風源宮へ行こう。白沢を仲間にすると、風姫が鰯鬼八大将軍の闇界睨魔に変身するのだ。



◎なんと、風姫の正体は闇界睨魔だったのだ!

10 セイリンの村

夏凰翔を仲間にしたら、村にある邪魅羅の砦へ。龍鬼を救出すると、夏凰翔と邪魅羅が消えて龍鬼が仲間になるのだ。

11 ホウライの寺院

ここで、クオンの幽霊が砂の壁の越え方を教えてくれるソ。ソーマ国地下道は、クオンの話を聞いていないと通れないのだ。

12 イカルガの村

まず「ソーマ国への地下道は岩でふさがれている」という情報を聞こう。それから、ソーマ国地下道へ行けばいい。

13 ソーマ国地下道

この地下道で、襲いかかってくる夢羅将鬼を倒すと、クオンの幽霊が出現するソ。そして、ソーマ国への道をふさいでいた岩を取りのぞいてくれる。これで、ソーマ国へ行けるのだ。

14 ソーマ国

まず、ロミ王女に話しかけて「オロチぞくのオーブ」を取りに行ってもらおう。しかし、鰯鬼によってロミ王女は捕らわれの身に。救出の依頼を受けたら、ソーマ国西の洞窟へ。

15 ソーマ国西の洞窟

ロミ王女は邪兎の部下である須弥陰群によって、洞窟のB2Fに捕らえられている。須弥陰群を倒すと、ロミ王女が「オロチぞくのオーブ」をくれるソ。さあ、砂の壁に行こう。

◎ロミ王女からオロチ族のオーブをもらった

※小見出しの番号は、マップ上の番号と対応しています。

影王にさらわれたキリンを救出しろ

16 砂の壁、炎の回廊

まず、クオンから凄斬刃双臂の話を聞き、2Fで凄斬刃拿穢、B1Fで凄斬刃拿髏を倒そう。B2Fに通じる階段が現れるゾ。

●凄斬刃拿穢を倒して、片手を取り戻せ！

●凄斬刃拿髏を倒せば、階段が現れるのだ

17 ミタマの村

村人から「アビスのちず」をもらおう。ピラミッドの破魔羅龍鬼を倒して村に戻ると「カインのしるし」が手に入るのだ。

●アビスの地図とカインの印を手に入れた。どちらも重要だ

18 ピラミッド

「アビスのちず」を手に入れたら、ピラミッドへ。5Fにいる破魔羅龍鬼を倒したら、ミタマの村に戻ろう。

19 クグツの村

ここで「反乱軍兵士が貂魎伐跨の城に捕らえられている」という情報が。村人からカギをもらって、貂魎伐跨の城へ行こう。

20 貂魎伐跨の城

聖神邪から呪文の情報を聞いたら、アギアから呪文を教わろう。貂魎伐跨の部屋は、呪文を唱えなければ入れないのだ。

21 ラセン城

徐福と会話して、邪魅羅の寝室へ。夏凰翔と邪魅羅の会話を聞いたら、蒼炎か麗風の頭部にいる貂魎伐跨を倒そう。

●蒼炎か麗風の頭部にいる貂魎伐跨は強敵

22 ガウロ・ブウロの村

須弥陰群によって、泉の地下洞窟に捕らわれている一組の男女を救出しよう。ガウロが恵みの塩をくれるのだ。

23 天の巨木

影王との対決で、摩陀羅は暴走してパーティからはずれる。恵みの塩と硝石の粉があれば、巨木が復活。天文学者が「タオのともづな」をくれるゾ。

●アガルタの天文学者からタオのとも綱を入手

24 シンラの村

まず、地下鉱脈で行方不明のチフン親子を救出しよう。そして、鉱脈で硝石粉を発見したら天の巨木へ。

25 ボダイの町

「タオのともづな」を入手したら、リョサンの船乗りワダツミに会いに行こう。リョサンに出航してくれるのだ。

26 滝

ワダツミは滝までしか案内をしてくれない。滝のダンジョンを抜ければリョサン。戻るまでワダツミは待っていてくれるゾ。

27 リョサンの村

スクネの話を聞いて、魔剣の洞窟へ。洞窟から戻ると、漲緋統凱聯が。倒すと影王が現れて麒麟がさらわれてしまう。

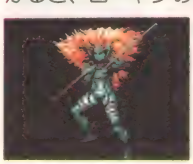
●影王を追おうとすると漲緋統凱聯が登場した

28 魔剣の洞窟

洞窟のB2Fには闇のクサナギが。しかし、影王に奪われてしまう。洞窟を出ると、再び摩陀羅が仲間になってくれるゾ。

29 ヨミの城

5Fで影王に会うと、麒麟を連れたまま逃げられてしまう。妖焔侯戊委住を倒してB2Fへ。麒麟を救出して、右の階段を上がると、ローヤンの村だ。



●今度は、妖焔侯戊委住がジャマをする

バントウの要塞の結界をとけ

30 ローヤンの村

八大将軍を倒す方法が「前方後円墳にある九龍文書に記されているらしい」という情報を聞いて、前方後円墳へ。

31 前方後円墳

「くりゆうもんじょ」を手に入れたら、過去へ行く機械で過去へ。盗賊に文書を奪われたら、ローヤンの村に戻ってみよう。

●隠し部屋に、盗まれた九龍文書があった…

32 海龍の村

この村では、夏になると海龍がいけにえを要求する。海龍を倒せば「つうこうてがた」がもらえ、要塞都市に入れるように。

●海龍を倒すと村長から通行手形をもらえる

33 要塞都市

ここでは「こうかいのえだ」という船を操るアイテムと、競技会で勝つともらえる「ゆうしょうメダル」が手に入る。

●とても重要な航海の枝と、とても気分がいい優勝メダル

34 海岸の村

この村には「ゆうしょうメダル」か「こうかいのえだ」がないと入れない。ここで、夏凰翔に再会できるゾ。

35 ホウライ島の港町

まずは、3人の老人の話を聞こう。つぎに、ホウライ島のほこらの情報を聞いたら、ほこらに行こう。

36 ホウライ島のほこら

仙人はすでにほこらにはいない。エゴンの砦の地下にあるダライの町へ行っていた。宝箱の中には「リンネふ」があるゾ。

37 港町シンボー

フダラク大陸に上陸するにはこの町を通らなければならない。ここから先は、船で乗り入れられないのだ。

38 ドウダンの村

村長の話を聞いたら廃墟へ。フダラクの古城で邪鬼鬼を倒して、村に戻ると「ケッカイハガン」がもらえるのだ。

●邪鬼鬼を倒すと結界ハガンをもらえる

39 モーゼの小屋

モーゼに話しかければ、廃墟へ渡る道を開いてくれる。でも廃墟でトウロリャンハを倒さないと、村に戻れなくなるゾ。

40 廃墟

B3Fにいるトウロリャンハを倒せば、黒のカギが手に入る。これで、ドウダンの村に戻れるようになるゾ。

41 フダラクの古城

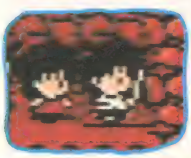
この城には、黒のカギがないと中に入れない。過去へさかのぼるとミロク帝はいなかった。邪鬼鬼を倒して現在へ。

42 高野山入口

僧が「かげのつぼ」を鬼鬼に奪われて困りはてていた。僧の話を聞いて「かげのつぼ」のある、高野山の寺院に向かえ。

43 高野山の寺院

寺院の3Fに「かげのつぼ」が。シバラニを倒せば「かげのつぼ」が手に入る。これで鬼鬼八大将軍を封印できるのだ！



●鬼鬼八大将軍を封印する影のつぼを入手

44 バントウ

この要塞には「ケッカイハガン」がないと中に入れない。要塞の出口には巨大戦艦が。カジュキラを倒して戦艦を奪ったら、このままコシの村へ。

●カジュキラを倒せば巨大戦艦が我が手に

ミロク帝との対決、そして……

45 コシの村

バントウで巨大戦艦を手に入れなければ、この村に来ることができないソ。そこで情報を入手したらエゴンの砦へ。また、エゴンの砦に行かずに、東の方にまわって歩けば、何か大きな発見ができるかも。

エゴンの砦には、影王がいるらしい

村人の話を聞いたらエゴンの砦へ

46 エゴンの砦

砦の地下には、ダライの町があるソ。まず「アガルタのゆびわ」をウズメからもらおう。そして、砦では復活した八大将軍と影王摩陀羅との対決だ。

影王との対決がついに実現！

このアイテムを手に入れたら、エンディングは目前だ

47 天の都

エゴンの砦を抜けて、毒の沼を越えると天の都だ。ここの井戸から城内へと通じているソ。ミロク帝を倒したら、ダライの町に戻ろう。

ついにミロク帝が登場

48 須弥山

この山の頂上には「アメノトリフネ」が。ダライの町の仙人がくれる「とこしえのほのお」がないとダメだよ。エンディングまで、もう一息。頑張ろう！

魔法の本入手場所一覧表

シャーマン魔法と霊術は、本を読んで魔法を覚えるシステムだ。魔法の本はダンジョンの宝箱に隠されて、各地に散らばっている。そこで、魔法の本の入手場所を表にしてまとめたソ。

霊術	入手場所
シュンテンふ	㉑ラセン城
ヨウリキふ	㊳ドウダンの村
エンカイふ	㉙ヨミの城
アシュラふ	㉝要塞都市
センリふ	⑱ピラミッド
ジョウカふ	⑳貂鼬伐跨の城
ゲダツふ	㉓天の巨木
セイカンふ	㉘魔剣の洞窟
カンライふ	⑳貂鼬伐跨の城
ショウメイふ	㊸高野山の寺院
リンネふ	㊱ホウライ島のほこら

シャーマン魔法	入手場所
さいみん	⑳貂鼬伐跨の城
こおりつぶて	⑥禍耳幽羅の城
どくのやいば	⑧龍雷のダンジョン
たつまき	⑨風姫の村
しずけさ	⑧那由多のほこら
いかずち	⑱ピラミッド
あんこくのきり	⑱ピラミッド
ほのおのかべ	⑳貂鼬伐跨の城
まぼろし	㉙ヨミの城
ひょうが	㉙ヨミの城
かなしばり	①雪原の洞窟
のろいのひほう	㉝要塞都市
かえんじごく	㊸高野山の寺院
らいじんのきば	㊹バントウ
りゅうせい	？ ？ ？

RPG 攻略大全 9

魔物のすみかとなった東京を救え！

ストーリー
デジタルデビル物語

女神転生II

DIGITAL DEVIL STORY

ナムコ
1990年4月6日発売
ダンジョン型RPG
7800円（税別）

主人公の少年と少女が進んでいくところを詳しく攻略するぞ。東京のあちこちにある町はもちろん、魔界の一部までも攻略した。さらに全魔法の紹介もしたぞ。

これが東京のMAPだ

この荒れ果てたような場所が主人公たちの住む2036年の東京なのだ。新型爆弾の影響で地殻変動に見舞われた東京は、西部に巨大な地割れ、南部は半ば水没してしまっている。

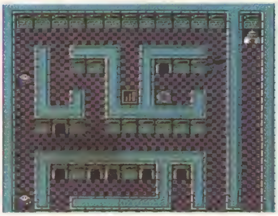
人々はバエルのディーヴァ教と、パズスのメシア教の2大宗教に躍らされている。キミはこの悪魔や怪物の町となってしまった東京を救うことができるのだろうか？

①京浜第3シェルター ②羽田 ③品川 ④芝 ⑤六本木 ⑥有明 ⑦渋谷 ⑧銀座 ⑨上野 ⑩後楽園
⑪中野 ⑫池袋 ⑬東京大仏 ⑭新宿 ⑮西新井大師 ⑯足立 ⑰夢の島 ⑱バエル城

ゲーム進行を順に追ってみよう

1 デビルバスター

デビルバスターとは、体感RPGのことだ。このデビルバスターでは、前作と同じミコンの町が舞台となる。最後の敵ミノタウロスを倒してしず玉を手に入れて、邪神の像に捧げよう。



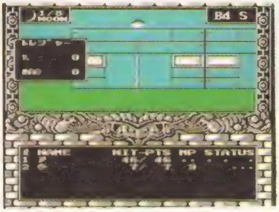
⬆ミコンの町からスタート

⬆情報を入手しながら進もう

⬇ミノタウロスを倒そう

2 京浜第3シェルター

バズスから重大な使命を受けたキミは、地下1階にいるネビロスを倒すことになる。そこでまず武器を手に入れて、シェルターのあちこちから情報を入手しよう。



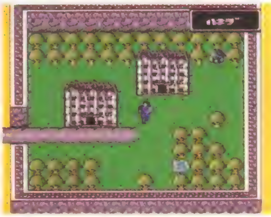
⬆装備が何もないのだ

⬆武器庫から武器をもらおう

⬇殺人鬼使いネビロスを倒そう

3 羽　田

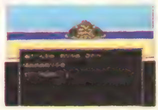
シェルターの外に出たら、まずは羽田へ行こう。チェックマンもいてセーブもできるぞ。また、炎のわりふのことも教えてもらえる。



⬅回復の泉もある羽田だ

⬆これがチェックマンだ。セーブなどをしてくれる

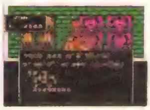
⬇炎のわりふを手に入れると、渡れるようになる



4 品　川

シェルターの地下1階にいるヒロコから炎のわりふをもらったら、向こう岸の品川へ行こう。そしてプリンセスホテルにいるオルトロスを仲魔にしよう。

⬅これが品川の町だ



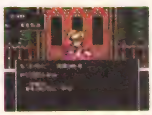
⬆ここは男性専用の防具屋だ。防具を買おう

⬇これがオルトロスだ。仲魔にしよう

5 有明地下道

品川から有明地下道までの間では、まず地下道にいるジャバウォークを倒そう。そして、メシア教の信者から、ソロモンの指輪を受け取ろう。

⬅遊ぶところが多い有明



⬆これはスロットマシーンだ。遊んでみよう

⬇メシア教信者からソロモンの指輪を手に入れよう

©㈱ナムコ／西谷史／徳間書店／ムービック／シップス

6 芝

芝にある東京タワーには、結界が張られていて入ることができない。オルトロスをパーティに加えて結界を破ろう。そして東京タワー内部にいる少女を仲間にしよう。

真ん中に東京タワーがある

東京タワー内部に入ると結界が張られている

結界を破って、中にいる少女を仲間にしよう

7 六本木

六本木では入ることのできないビルがある。また、入ることのできるビルは、地下でビル同士がつながっているのだ。ここのバーへ行くと7つのピラーの情報が手に入る。

入れないビルも多い六本木

ここには女性専用の防具屋もある。装備をそろえよう

バーで7つのピラーの情報について聞こう

8 渋谷

バーでハチ公の周りを回ると魔界へ行けるという情報を入手しよう。2階のオヤジの肩をもむと、水のわりふが手に入るぞ。そして、邪神バラムを倒して月のピラーを手に入れよう。

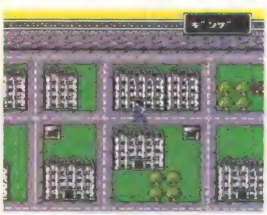
ハチ公もいる渋谷の町だ

2階のオヤジの肩をもんで、水のわりふを手に入れよう

邪神バラムを倒して、月のピラーを手に入れよう

9 銀座

ここにもチェックマンがいてセーブなどができる。鈴木の名刺を手に入れると社長に会うことができる。サイバネ研究所では、手を失ったときにサイバネティックアームをもらえるぞ。



回復の泉もある銀座だ

鈴木の名刺を手に入れると、鈴木社長に会える

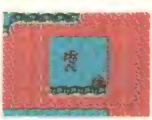
このサイバネ研究所で、アームを装備できるぞ

10 魔界

渋谷のハチ公の周りを回ると魔界へ行けるはずだ。そこには剣が刺さったナーガを発見できるはずだ。この剣を抜こうとしても抜けない。どうやったら、抜けるのだろうか。

渋谷のバーで、ハチ公の周りを回ると魔界へ行けるのがわかる

バーで聞いた情報を基に、ハチ公の周りを回ってみよう



すると、いきなり魔界へとワープしてしまった。ここはどこだ？

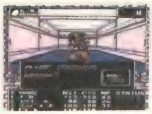
剣が刺さったナーガがいた。この剣を抜くことはできるのだろうか

11 銀座〜後楽園、新宿地下道

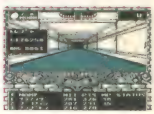
ここでは友人を捜しにシェルターを出たヒロコが、ディーヴァ教徒に拉致されたことがわかる。また、Drパクダの研究所へアナミランを持って行き、ペトラノンを作ってもらおう。

シェルターを出ていたヒロコがディーヴァ教徒に拉致されていた

アナミランを持っていくと、ペトラノンを作ってくれるぞ



ペトラノンを使って石化状態を解き、アトランを仲魔にしよう

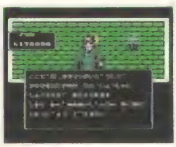


ほかにも情報がないのか、よく調べてみよう。何か見つかるかも

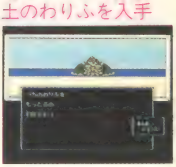
12 後楽園

闘技場ではなんとかして5連勝しよう。すると、太陽のピラーが手に入るぞ。また、悪魔使いが操るヴェータラを倒せば、土のわりふが手に入るのだ。心して戦おう。

闘技場がある後楽園だ



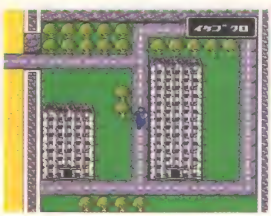
闘技場で5連勝して、太陽のピラーを手に入れよう



悪魔使いが操るヴェータラを倒して、土のわりふを入手

13 池袋

アポリオンを倒して、さかさじゅうじを入手して、捕われていたヒロコを救出しよう。悪魔の口には水星のピラーがあるぞ。上野のレオナルドを倒していれば、風のわりふが手に入る。



いろいろ情報の入る池袋だ

アポリオンを倒してさかさじゅうじを入手しよう

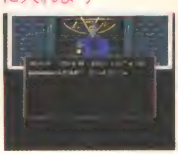
悪魔のロから水星のピラーを取ろうとしたら、右腕を失う

14 上野

ここでは、満月の夜にレオナルドがディーヴァ教徒を集めてサバトを行っている。さかさじゅうじでサバトに参加しよう。レオナルドを倒せば、木星のピラーを入手できる。

上野の町だ。秘密がありそう

さかさじゅうじでサバトに参加してみよう



レオナルドを倒して木星のピラーを手に入れよう

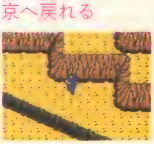
15 東京大仏〜魔界〜アドンの塔

池袋での情報からこの大仏の内部に入ると、突然魔界にワープしてしまう。辺境の島にあるアドンの塔の最上階へ行くと、アスモダイの罠だとわかり、イザナミの力で東京へ戻れる。

池袋の情報をもとに、この大仏の中へ入ってみよう。すると

いきなり魔界へとワープしてしまった。どういうことだ？

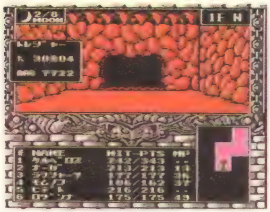
辺境の島にあるアドンの塔の最上階へ行ってみよう。すると



アスモダイの罠だったのがわかりイザナミの力で東京へ戻れる

16 マンモンの門

マンモンの門には、マンモンがいるはずだ。マンモンからバエルの爪を受け取ろう。この爪は、新宿の建物の中に入るのに必要だ。この爪がないと、結界を破ることができないぞ。



ここがマンモンの門だ

マンモンがいるのだ。ここで話しかけてみよう

マンモンから、バエルの爪を手に入れたのだ

17 新宿

後楽園からの地下道で、バエルの爪を使って結界を破り、建物の中へ入ろう。6階にはバズスがいるので倒し、火星のピラーとバズスの首を手に入れよう。倒せばエレベーターも使えるぞ。

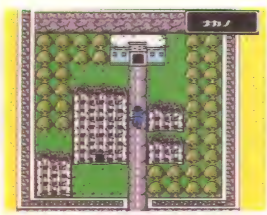
これが新宿の町なのだ

後楽園からの地下道で、バエルの爪で結界を破ろう

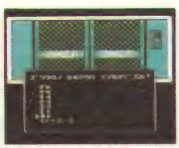
バズスを倒して、火星のピラーとバズスの首を入手しよう

18 中野

バズスを倒したあと、エレベーターで地下街へ入り、そこから進むようにしよう。メシア教の本部で、渋谷インテリジェントビルのＩＤコードを教えてもらおう。



これが中野の町なのだ

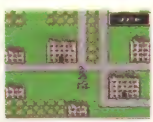


新宿の地下街から進むと行けるようになる

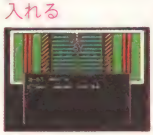
メシア教本部でＩＤコードを教えてもらおう

19 渋谷

中野でＩＤコードを教えてもらってから、渋谷のインテリジェントビルに入ろう。そして、マッドコンピュータにアクセスして、デビルバスター2をプレイしよう。



ＩＤコードを教えてもらってから再び渋谷の町へ行こう



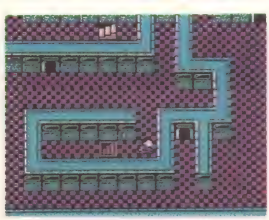
ＩＤコードを入力すると、インテリジェントビルに入れる

インテリジェントビルのマッドコンピュータにアクセスしよう

すると、デビルバスター２を楽しめるのだ。やってみよう

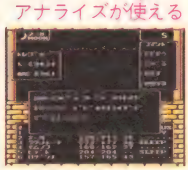
20 デビルバスター2

デビルバスター2では、ケルベロスを仲魔にしよう。そして、1階から4階のキャラクタのうち、どれが悪魔かを捜し出そう。また、1階のニトホッグを倒すと、デビルアナライズが使える。



デビルバスター２の始まりだ

まず、ケルベロスを仲魔にして進めよう



１階にいるニトホッグを倒すとデビルアナライズが使える

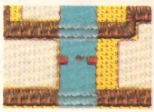
21 マンモンの門

新宿の6階にいるパズスを倒して、火星のピラーとパズスの首を手に入れたら、今度はバエルの爪をもらったマンモンを倒そう。マンモンを倒したら、北のほうへ行ってみよう。

新宿にいるパズスを倒してから、再びマンモンの門へ行こう

マンモンの門へ行ってみると、もちろんマンモンがいるぞ

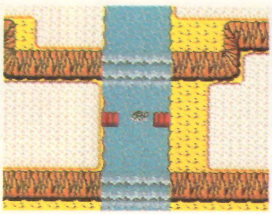
さっきはバエルの爪をもらったマンモンを、今度は倒すのだ



苦労の末、マンモンを倒したぞ。さらに北のほうへ進んでみよう

22 北部砂漠の渡し

ここの渡しでも、ほかの場所の渡しと同様に、わりふが必要だ。ここでは、池袋の5階にいる女性からもらえる、風のわりふが必要だ。この渡しを越えてさらに先を目指そう。



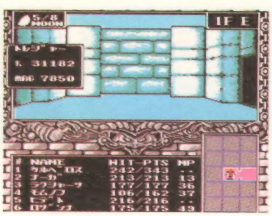
ここが北部砂漠の渡しだ

ここの渡しは風のわりふで渡ることができるのだ

この渡しを渡ったら、足立のチェックマンも行こう

23 西新井大師

西新井大師にいる怪僧に会うと、試練として幻魔界にワープさせられてしまう。この幻魔界でヴリトラを倒すと戻れて、怪僧から金星のピラーをもらえる。足立にはチェックマンがいるぞ。



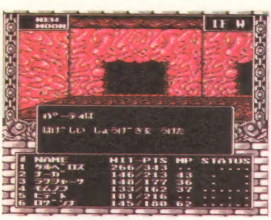
ここが西新井大師なのだ

怪僧に会うと、試練として幻魔界へワープさせられる

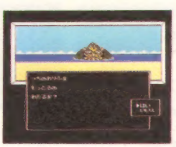
幻魔界のヴリトラを倒すと西新井大師に戻れるぞ

24 ザラタン内部

このザラタン内部へは、後楽園でヴェータラを倒して手に入れた、土のわりふで行くことができる。ここで土星のピラーを取り、所持金の半分を長老に渡し、バエル城のそばへ行こう。



ここがザラタンの内部だ

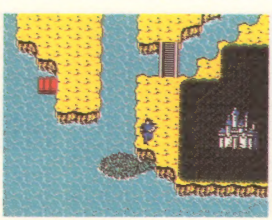


ザラタンへは、土のわりふを使うと行けるぞ

土星のピラーを取ったら、長老に会ってみよう

25 バエル城

4階でダークヒーローに会い悪魔と戦おう。ところが悪魔に足止めされている間に、ダークヒーローはバエルに負けてしまう。そしてキミがバエルを倒し、嘆きの玉をもらおう。



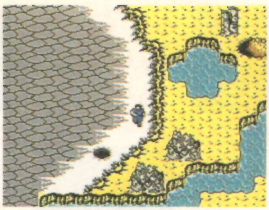
ここがバエル城なのだ

ダークヒーローはバエルに戦い破れてしまう

バエルを倒して、ダークヒーローから嘆きの玉をもらおう

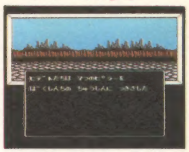
26 爆心地

後楽園から新宿への地下道の途中で、ティアマットを倒して進むと男がいるはずだ。7つのピラーを持っていれば、男は通してくれる。中心部に着くと7つのピラーが1つになるぞ。



ここが爆心地である

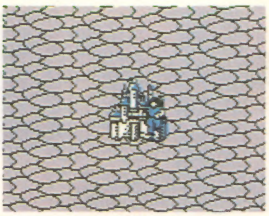
7つのピラーを持っていれば、男は通してくれる



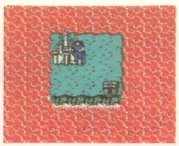
中心部の爆心地に着くと、7つのピラーが1つになる

27 王城の島

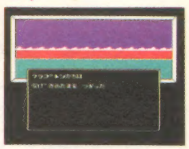
ピラーで現れた柱の周りを回ると、王城が現れる。この王城に入るときに嘆きの玉を持っていると、王城ごと魔界へワープしてしまう。そして嘆きの玉を使えば嘆きの谷へ行ける。



ここから王城の島へ行く



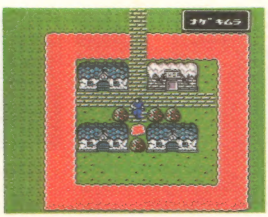
東京から王城ごとワープしてくるのが王城の島だ



ここで嘆きの玉を使って嘆きの谷へ行こう

28 嘆きの谷

まず、地底湖にいるヒドラを倒そう。そして地底湖からウンディーネに潮満玉を取ってきてもらい、アスモダイを倒して狂いの玉を手に入れよう。さらにイザナギを救い出そう。



嘆き村にはいろいろあるぞ

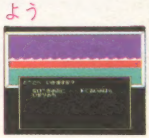
地底湖からウンディーネに潮満玉を取ってきてもらう

アスモダイを倒して、狂いの玉を手に入れよう

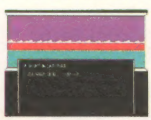
29 王城の島

囚われていたイザナギを救い出したら、王城の島へ戻ろう。そして、アスモダイを倒して手に入れた狂いの玉を使って、狂いの原へとワープしよう。この先に待つのは何か？

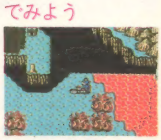
囚われていたイザナギを救い出してから、王城の島へ戻ろう



アスモダイを倒して手に入れた狂いの玉を使ってみよう



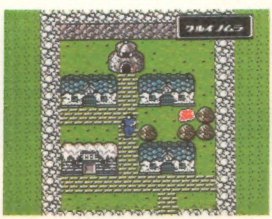
狂いの玉を使って、狂いの原へとワープしよう。どうなるのか



狂いの原へワープしたぞ。ここからさらに先へ進んでみよう

30 狂いの原

まず潮満玉で炎を消してベリアル城までの道を開こう。そして、ベリアルを倒して怒りの玉を手に入れよう。しかし、囚われていたイザナミはすでに死んでいたのだった。



狂いの村にはいろいろあるぞ

潮満玉で炎を鎮火させて、ベリアル城へ行こう

怒りの玉を手に入れたが、イザナミはすでに死んでいた

全63種の魔法をチェック

攻撃系

敵を直接攻撃する攻撃系の魔法は火炎、氷結、電撃、破魔、衝撃、呪殺の6種類に分類される。モンスターによって効きやすさも違うぞ。

火炎

火で敵モンスターを焼きつくす。火を恐れる獣のモンスターに有効な魔法だ。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
アギ	2	3	1~2
アギマ	4	10	1~3
アギオン	6	24	2~3
アギラ	2	2	全敵
アギラマ	4	6	全敵
アギラオン	6	16	全敵
アギダイン	10	32	全敵

氷結

冷気で敵モンスターを凍らせる。敵にダメージを与えるほかに動きを止めることもできるぞ。戦闘中、凍っている間は攻撃できないのが嬉しい。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
ブフ	3	3	1~2
ブフラマ	6	8	1~3
ブフラオン	9	16	2~3
ブフダイン	15	32	2~4

電撃

稲妻を呼んで、敵モンスターに雷を落とす。人間型モンスターに有効だ。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
ジオ	3	4	1~3
ジオマ	6	12	1~3
ジオロン	9	26	1~3
ジオラ	3	3	全敵
ジオラマ	6	10	全敵
ジオラオン	9	24	全敵
ジオダイン	15	48	全敵

破魔

魔を打ち破る魔法だ。悪霊や幽鬼など実体のないモンスターに対しても効果があるので、かなり使いやすい魔法だ。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
ハンマ	3	10	1
ハマオン	6	15	1~2
ハンマハン	9	30	2
ハマダイン	15	50	2~3

衝撃

念動で衝撃波を起こす魔法だ。モンスターのどの種類に対しても効果があるので、かなり使いやすい魔法だ。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
ザン	2	8	0~2
ザンマ	4	18	0~2
ザンマオン	6	38	0~2
ザンダイン	10	78	0~2

呪殺

敵モンスターを呪い殺す魔法だ。敵モンスターにダメージを与えるのではなく一気に息の根を止めてしまう。ゾンビなどには効果がないぞ。

魔法名	MP	威力	攻撃回数
ムド	3	死	1
ムドオン	6		1~2
ムドハンマ	9		1~3

間接攻撃系

敵モンスターを直接攻撃はしないが、味方の攻撃の助けになるのが間接攻撃系の魔法だ。敵を眠らせたりするのと、攻撃力や守備力を上げたりするものの2種類に分類される。

催眠など

主に敵モンスターの精神に作用する魔法だ。戦闘中、敵の動きを止める。

魔法名	MP	分類
ドルミン	2	神経(催眠)
ドルミナール	5	神経(催眠)
シバブー	2	金縛り
マシバブーラ	5	金縛り
ハピルマ	3	神経(夢幻)
プリンパ	3	神経(混乱)
マリンカリン	6	神経(幻覚)
テンタラフー	6	衝撃(恐慌)

攻撃補助

敵の守備力を下げたり、味方の守備力を上げたりしたり、攻撃の補助をする魔法だ。テトラジャはエナジードレインを防ぐ効果がある。

魔法名	MP	分類
ラクンダ	2	敵降守備力
タルンダ	2	敵降攻撃力
ラクカジャ	4	味方昇守備力
タルカジャ	4	味方昇攻撃力
テトラジャ	6	結界を張る
マカジャマ	3	魔法封じ

治癒系

主人公を助けるパートナーの少女が得意とするのが、回復など治癒系の呪文だ。モンスターの中にもこの呪文を使うのがいるぞ。

回復

HPを回復する魔法だ。HPを完全回復する魔法もあるぞ。

魔法名	MP	分類
ディ	2	1人だけHPを回復。消費MPが大きいほど強力な魔法だ
ディアマ	4	
ディアハン	6	
ディアラハン	10	
メディ	4	パーティ全員のHPを回復できる。
メディアマ	6	
メディアハン	10	

解毒

戦闘中、毒や麻痺、石化などから健康な状態に戻す。動けなくなった仲魔を復帰させることができるぞ。

魔法名	MP	分類
パトラ	2	覚醒
ベンパトラ	4	覚醒(全員)
ポズムディ	4	解毒
パララディ	6	麻痺解除
パトラディ	10	石化解除

復活

不幸にも、ゲーム途中で死んでしまった仲魔を復活させることができる魔法だ。リカームの場合だと、蘇生に失敗することもある。サマリカームだと、100%確実に生き返らせることができるぞ。

魔法名	MP	分類
リカーム	8	復活
サマリカーム	16	

その他

これまでに紹介した以外の魔法が、ここに紹介する6つの魔法だ。あまり戦闘には関係ないが、かなり役に立つぞ。

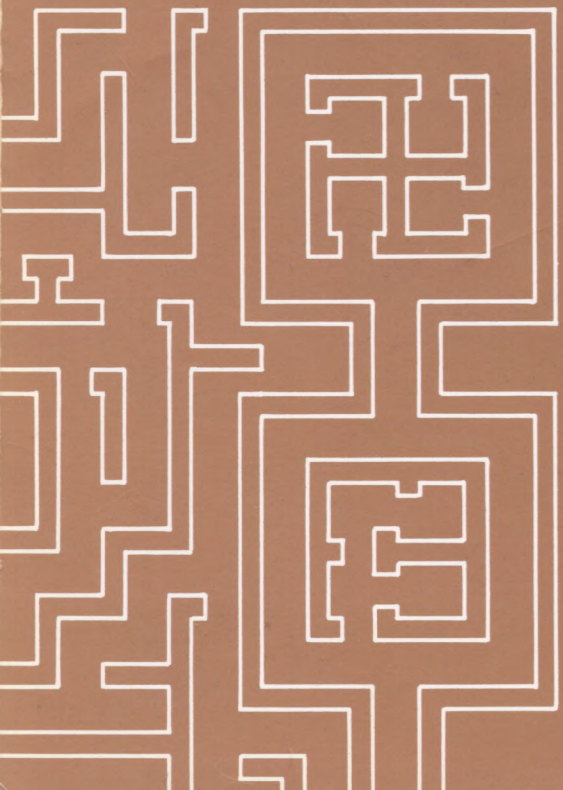
魔法名	MP	分類
マッパラー	2	画面右下にMAPが表示される
トラスタント	10	セーブやテレポートをしてくれるチェックマンのところへ一瞬に移動できる魔法だ
トランパ	6	

魔法名	MP	分類
トラエスト	6	ダンジョンの奥から入口までワープできる
サバトマ	10	マッカーを使わずに仲魔を呼び出せる
マカランダ	2	敵のMPを吸いとり、自分のMPにできる

平成２年６月８日発行（隔週金曜日発行）第６巻第11号（通巻104号

RPG

攻略大全 '90年1～4月編



ファミリーコンピュータ Magazine
No.11特別付録①